ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI

Corso di laurea magistrale in

Cinema, televisione e produzione multimediale

Simulmondo: La nascita dell'industria videoludica italiana e la sua evoluzione

---

Tesi di laurea in

Culture dell'intrattenimento

Relatore Professor Guglielmo Pescatore

Correlatore Dottor Mauro Salvador

Presentata da: Francesco Cirica

Sessione

Seconda

Anno accademico

2014-2015

INDICE

INTRODUZIONE

> Che fine ha fatto Francesco Carlà? L'uomo che, per una dozzina buona di anni, è stato sinonimo di videogioco all'italiana? Dove è finita la mente creativa artefice di alcune trovate così avanti (pure troppo) da dare la paga su determinati concept anche ai giapponesi? [...] l'uomo simbolo di una software house che per un decennio ha osato osare. Portando nei negozi il primo, surreale simulatore reale di calcio (*I Play 3D Soccer* [...]) sette anni prima di *Liberogrande*, un gioco alla *Sega Marine Fishing* (*Big Game Fishing*) ma otto anni prima di *Sega Marine Fishing*, un'avventura alla *Blade Runner* (*Italian Night 1999*) cinque anni prima del gioco di *Blade Runner*, un gioco di corse che più italiano era difficile immaginarlo (*1000 Miglia*). [...] erano idee, erano nuove, erano italiane.[1]

Con queste parole il blogger Alessandro Apreda (in arte "Dottor Manhattan") rievoca l'avventura di Simulmondo, la prima *software house* italiana. Guidata dal suo visionario fondatore, Francesco Carlà, l'azienda costituì la prima – e per anni unica – realtà ad occuparsi della produzione di videogiochi nel nostro Paese, predicando nel deserto videoludico che era allora l'Italia nel tentativo di colmare la distanza tra il Bel Paese ed il resto d'Europa, dove già si producevano videogiochi da un decennio; per non parlare del resto del mondo, rispetto a cui l'Italia si trovava in ritardo di almeno vent'anni: un'enormità se si pensa alla velocità con cui cambia il panorama legato ai prodotti tecnologici.

In tale ambito, i videogiochi costituiscono, fin dalla loro nascita, un settore estremamente remunerativo dal punto di vista economico, il cui peso monetario è andato costantemente crescendo dagli anni '70 fino al 2009, anno in cui l'industria videoludica ha raggiunto un valore d'affari doppio rispetto a quello dell'industria discografica.[2] Questo periodo ha visto anche crolli altrettanto clamorosi per il settore, da cui il videogioco, però, è sempre riuscito a rialzarsi e tornare più forte di prima. L'importanza di questo medium, tuttavia, non risiede solo nel suo peso economico, ma anche nell'estrema capacità di penetrazione che esso ha avuto nella cultura popolare, generando icone universalmente riconosciute come Pac-Man, Mario o Lara Croft, e contaminando gli altri media, specialmente il cinema, con cui il videogioco intrattiene un fitto scambio di contenuti e di modalità

---

[1] ALESSANDRO APREDA, *Where in the world is Francesco Carlà? (Simulmondo, una storia), L'antro atomico del Dr. Manhattan*, 14/01/2010, http://docmanhattan.blogspot.it/2010/01/where-in-world-is-francesco-carla.html.

[2] Cfr. JEAN PAUL SIMON, "Un ecosistema in rapida evoluzione. Analisi economica dei videogiochi", *Economia della Cultura*, Anno XXII, n.2, 2012.

espressive. Ciò ha portato molti a ritenere il videogioco una vera e propria forma d'arte, pur essendo nato come mezzo di intrattenimento ed essendo stato considerato per anni solamente in questa maniera; così si è cominciato a delineare l'evoluzione del medium, individuandone i titoli fondamentali, capaci di segnare un punto di svolta rispetto alla produzione precedente ed un punto di riferimento per quella futura. Nello stesso tempo, si è cercato di individuare le figure fondamentali, gli "autori" (sempre che questo termine sia valido per una prodotto che sempre più raramente è creato da una sola persona, soprattutto oggi) capaci di infondere la propria visione ed il proprio personale marchio di fabbrica al videogioco. Infine, un ultimo ambito in cui il videogioco si è dimostrato importante è quello tecnologico: legato in modo indissolubile all'evoluzione dell'informatica, i cui passi in avanti portano nuove possibilità espressive per il medium video ludico. Lo scambio, però, è a doppio senso in quanto il videogioco ha spesso guidato l'innovazione tecnica, introducendo al grande pubblico il Personal Computer e anticipandone l'interfaccia di comando grafica, grazie alla sua caratteristica di far interagire direttamente l'utente con quanto avviene sullo schermo. In tempi più recenti, poi, il videogioco è stato fondamentale per lanciare nuovi prodotti o servizi, come smartphone e connessioni internet a banda larga.

Da queste poche righe si può vedere come il campo dei videogiochi sia vasto in maniera impressionante e non stupisce che il mondo accademico vi si avvicini da una molteplicità di ambiti disciplinari, quali psicologia e psicopedagogia, passando per la semiotica e per gli studi sullo spettacolo e la cultura popolare. L'approccio accademico si è contraddistinto, in una prima fase, per uno sguardo fortemente critico verso il medium, di cui si tentava di delineare i possibili danni sulla salute psicofisica specialmente dei più giovani. In tal senso è emblematico che il primo testo accademico che tenta di analizzare i videogiochi, il lavoro del dottor Eugene Provenzo Jr. del 1991, giunga ad un giudizio fortemente ostile nei confronti dei giochi elettronici. Negli ultimi anni, però, il ricambio generazionale ha prodotto nuove figure di studiosi, nati e cresciuti con i videogiochi, che non hanno un atteggiamento pregiudiziale nei confronti del medium, tanto che Espen Aarseth[3] ha definito il 2001 l'anno uno dei *game studies*, poiché proprio in quel momento il ricambio generazionale verificatosi a livello accademico si è unito con lo sviluppo degli studi sulla cultura popolare. All'interno di questo ambito, sono tre le figure che studiano i videogiochi: i sociologi, gli studiosi di cinema e letteratura e i *game designer*. Costoro si dividono a loro volta in varie correnti di pensiero, la prima delle quali vede i giochi elettronici come simulazione di eventi reali ed è detta,

[3] Citato in SIMON EGENFELDT NIELSEN, JONAS HEIDE SMITH, SUSANA PAJARES TOSCA, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York – London, Routledge, 2008.

pertanto, scuola della simulazione; accanto ad essa si trova la corrente dei *video games studies*, nati attorno al 2000 attorno alla Digital Games Research Association (DIGRA) e alle riviste *Games Studies* e *Games and Culture*: essi si dividono in formalisti, provenienti da una formazione umanistica, i quali prediligono l'attenzione al gioco in sé o all'ontologia del videogame, e in situazionisti, i quali si concentrano meno sul contenuto dei giochi e più sul loro uso sociale.

In un campo così ricco di possibilità, il presente lavoro si vuole avvicinare al tema seguendo un approccio ben preciso, quello della storia del videogioco, cioè la ricostruzione storica della sua evoluzione negli anni intercorsi tra la sua nascita e l'oggi. Come notano Pellitteri e Salvador,[4] anche parlare di storia del videogioco è estremamente complesso, in quanto il termine può, a sua volta, contenere una serie di approcci diversi, tutti contemporaneamente possibili e legittimi: si può fare una storia del videogioco da un punto di vista tecnico, ricostruendone l'evoluzione delle piattaforme software e hardware che ne permettono l'esistenza; oppure si può tentare un approccio "linguistico", tentando di delineare i cambiamenti espressivi che hanno coinvolto il medium, sia per quanto riguarda la sua grammatica sia per quel che concerne le marche di genere; infine, un altro approccio possibile può essere quello della storia delle pratiche d'uso del videogioco, cioè di come sia cambiato il modo con cui il pubblico si rapporta con il medium e, attraverso di esso, con gli altri fruitori. Tuttavia, questo saggio vuole concentrarsi su un luogo e un momento ben specifici della storia del videogioco, e cioè l'Italia degli anni '80 e '90, vista attraverso la vicenda di una particolare realtà, quella della prima azienda di videogiochi italiana: la *software house* Simulmondo di Bologna, nata nel 1987 e chiusa all'inizio del 1999. L'intento è quello di ricostruirne la storia per poter illuminare una zona rimasta finora in ombra nel discorso sulla storia del videogame, che si è concentrata, giustamente, sulle realtà che hanno lasciato un segno più importante e duraturo sull'evoluzione del medium, e cioè l'America e il Giappone, come si evince dal lavoro si Steven Kent. Perfino uno studioso più interessato alla storia europea del videogioco, come Tristan Donovan, ha finora tralasciato di parlare della situazione italiana, se non per brevi cenni, pur dedicando due capitoli del suo libro alla storia del videogioco inglese e francese. Il mio lavoro, dunque, vuole ricostruire i primi passi del videogioco italiano, cosa che permette, al contempo, di gettare uno sguardo più ampio sulla realtà del periodo, che affronti tutti gli aspetti possibili della storia del videogioco: infatti, parlando della vicenda di Simulmondo, sarà necessario non solo mostrare l'evoluzione

[4] MARCO PELLITTERI, MAURO SALVADOR, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

linguistica dei suoi prodotti e rapportarla con le caratteristiche della produzione mondiale, ma anche concentrarsi sull'evoluzione delle piattaforme di gioco utilizzate nel nostro paese, nonché scoprire chi giocasse ai videogiochi in quel periodo e in che modo lo facesse. Bisognerà, inoltre, non limitarsi alla sola Simulmondo, ma guardare il panorama complessivo e registare tutte le realtà presenti in quegli anni nel campo del videogioco italiano. Come si sarà intuito, la letteratura sull'argomento è del tutto inesistente; è stato necessario un lavoro di ricerca che ha avuto come base imprescindibile la rete e i tanti siti di appassionati e retrogamers che hanno intervistato i collaboratori di Simulmondo, creato schede informative dei giochi o ricordato con nostalgia di averli acquistati, cercando di ricostruire, seppur brevemente, le vicende della società. Da qui il lavoro di ricerca ha preso le mosse analizzando materiale d'epoca, come le riviste che hanno parlato di Simulmondo, ma soprattutto cercando di entrare in contatto con le personalità più rilevanti per la storia della *software house* la cui testimonianza è la fonte principale di questo lavoro. Per questi motivi il saggio che state leggendo può essere visto come un tentativo di creare (per quanto in modo parziale) una letteratura sull'argomento, raccogliendo i vari interventi su Simulmondo, ad uso di chi, in futuro, vorrà approfondirne la ricostruzione storica. Non c'è dubbio che tale approccio nasconda dei limiti, rappresentati innanzitutto dall'utilizzo di testimoni diretti: ciò consente di dare una maggiore forza alla narrazione, che viene guidata dalla viva voce dei suoi protagonisti, ma si scontra con l'imperfezione della memoria umana, che non sempre consente ai testimoni di essere affidabili. Per tali motivi, ho dovuto vagliare attentamente le informazioni che mi sono state date dagli intervistati, incrociando le loro dichiarazioni con i punti di vista degli altri testimoni e con le fonti disponibili; le affermazioni che non ho potuto verificare non sono state inserite all'interno della ricostruzione storica, ma sono comunque riportate nei testi delle interviste che si possono trovare in appendice. Un altro limite è dato ancora dalle fonti, poiché l'impostazione del lavoro risente fortemente di coloro che hanno lasciato le testimonianze più numerose e, pertanto, fanno risuonare maggiormente la loro voce all'interno del testo: figure come Francesco Carlà, che ha scritto moltissimo di videogiochi e ha rilasciato le interviste più importanti per ricostruire la storia della sua azienda, oppure Ivan Venturi, uno dei personaggi di punta del'organizzazione societaria fin dalla sua nascita, che ha lasciato un dettagliato blog in cui riporta i propri ricordi del periodo. Le loro voci, testimonianze importanti dal punto i vista qualitativo e quantitativo, finiscono per essere le influenze più forti che possono trasparire dalle mie pagine; nonostante ciò, ho cercato di dare spazio (anche solo citandone i nomi) ai tanti ragazzi che hanno lavorato in azienda e il cui contributo è stato fondamentale per Simulmondo e per porre le basi stesse della produzione

videoludica in Italia. Infine, un'ulteriore mancanza di questo lavoro, è data dal fatto di aver limitato gli incontri diretti con i collaboratori di Simulmondo a sole quattro interviste, che, seppure importanti, sono troppo poche per restituire una visione a tuttotondo della realtà esaminata.

Dalla ricostruzione emerge la storia di un visionario, Francesco Carlà, un giornalista dalle idee estremamente avanzate, che propugna l'idea del videogioco come forma d'arte, in un epoca in cui ciò era impensabile. La storia di Simulomondo è, altresì, la storia di un gruppo di pionieri, ragazzi appena maggiorenni capaci di fare cose incredibili con computer meno potenti di qualsiasi smartphone odierno, che sfruttano al massimo l'hardware a loro disposizione spesso ricorrendo all'utilizzo del linguaggio macchina, che richiede una conoscenza approfondita del funzionamento della macchina. Inoltre, si possono vedere dei paralleli tra la prima azienda di videogiochi italiani e la prima grande iniziativa commerciale legata al divertimento elettronico: Atari. Come l'azienda californiana, Simulmondo è guidata da un leader carismatico che ha una visione innovativa del mezzo elettronico e ne sa prevedere le evoluzioni; entrambe, poi, condividono l'attenzione al processo creativo, ritenendo la creazione di videogiochi un'attività artistica e permettendo ai collaboratori la più grande liberta di esprimere le proprie idee ed il proprio talento in un ambiente di lavoro informale. A riprova di questo atteggiamento, lo stesso Carlà si paragona esplicitamente ai registi della Nouvelle Vague francese, poiché come loro è passato dalla carriera giornalistica alla produzione attiva. Inoltre, entrambe sono caratterizzate da strategie comunicative brillanti e spregiudicate e presentano cause simili alla base del loro declino: non si può negare, infatti, come uno slittamento della produzione dalla qualità alla quantità dei prodotti abbiamo determinato la fine delle due aziende, che ha preso la forma di un crollo drammatico nel caso di Atari e di uno spegnimento più graduale in quello di Simulmondo. A tal proposito un'altra delle linee guida del mio lavoro è la dicotomia propria del videogioco, diviso tra prodotto artistico e prodotto per il mercato, dinamica che si evolve parallelamente alla storia di Simulmondo fino ad arrivare ai nostri giorni, in cui è ancora visibile nello scontro tra produttori mainstream e produttori indipendenti.

Per concludere vorrei indicare quali siano gli elementi costitutivi del videogame, in modo da chiarire alcuni termini che saranno usati nel corso della trattazione. La classificazione qui proposta è quella individuata da Federico Zecca citando il *game theorist* e *game designer* Geoff Howland[5]: un videogioco è composto dalla grafica, consistente nelle

[5] GEOFF HOWLAND, *Game Design: The Essence of Computer Games*, in *C++ Home*, 1997 citato in FEDERICO ZECCA, *Videogame Goes to the Movies. La traduzione cinematografica del videogioco* in ELISA MANDELLI,

immagini mostrate durante il gioco e negli effetti grafici eseguiti su di esse; dal suono, cioè l'insieme degli effetti sonori o musicali utilizzati; dall'interfaccia, l'insieme degli strumenti che il giocatore ha a disposizione per interagire con il programma; il gameplay cioè "le dinamiche di gioco che emergono dall'interazione tra le regole e la geografia del gioco"[6], dove per regole s'intende ciò che l'utente deve fare per ottenere una ricompensa e per geografia di gioco si intende il mondo di gioco, che consente determinate azioni e ne impedisce altre; infine, la storia, termine con cui si fa riferimento al background narrativo su cui si svolge il gioco e sulle informazioni narrative accumulate dal giocatore durante il gameplay.

Colgo l'occasione per ringraziare coloro i quali hanno dedicato infinita pazienza nel leggere e correggere il mio lavoro: il professor Guglielmo Pescatore e il dottor Mauro Salvador, cui si deve anche l'idea di trattare tale argomento. Un sentito ringraziamento anche ad Andrea Dresseno dell'Archivio Videoludico di Bologna per la sua disponibilità ad aiutarmi nelle ricerche e nel contattare le personalità da intervistare, cui va la mia gratitudine per il tempo concessomi. Il presente lavoro si divide in cinque capitoli, più un capitolo conclusivo. Nel primo capitolo viene affrontata una panoramica generale sulla storia del videogioco, in modo da collocare più facilmente le vicende di Simulmondo all'interno della situazione videoludica mondiale. Il secondo capitolo si occupa degli anni tra il 1985 ed il 1988, delineando la situazione del videogioco in Italia e il percorso personale delle figure che hanno fondato Simulmondo, fino ad arrivare ai primi giochi prodotti dalla società. Il terzo capitolo affronta il periodo tra il 1988 ed il 1992, caratterizzato dalla produzione di giochi sportivi, che crea titoli di grande successo come *F1 Manager* e altri di portata storica, come il primo simulatore calcistico in cui si guida un unico giocatore *I play: 3D Soccer*. Il quarto capitolo mostra la svolta produttiva di Simulmondo che passa dal produrre giochi sportivi a giochi basati sui fumetti italiani, che vengono distribuiti nelle edicole. È il più grande successo per l'azienda di Carlà, ma il fenomeno si esaurisce presto, mentre molti dipendenti decidono di abbandonare l'azienda. Il quinto capitolo racconta gli ultimi anni della *software house* bolognese, che continua a proporre prodotti innovativi nonostante la situazione del mercato sia radicalmente cambiata. Infine, il capitolo conclusivo vuole tirare le fila del discorso, analizzando la situazione odierna del videogioco in Italia e dei produttori presenti nel nostro paese, per individuare continuità e differenze con la vicenda di Simulmondo.

VALENTINA RE, *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terraferma, 2011.

[6] S. EGENFELDT NIELSEN, J. HEIDE SMITH, S. PAJARES TOSCA, op. cit., p. 102.

CAP. 1: STORIA DEL VIDEOGIOCO

Per comprendere meglio il terreno in cui ci muoveremo, mi pare doveroso effettuare una panoramica generale sulla storia del videogame, in modo da individuare le caratteristiche dell'ambiente in cui Simulmondo è nata e si è sviluppata. Conoscere la storia del videogioco ci permetterà, infatti, di osservare come la *software house* bolognese si sia inserita in un mercato che vedeva (e vede tuttora) giganteggiare le grandi potenze americane e giapponesi, con l'Europa relegata in secondo piano. Inoltre, ciò consente di delineare le caratteristiche del mercato in cui Simulmondo operava, caratteristiche che hanno influenzato la sua ascesa e la sua caduta.

1.1 Caratteristiche del videogioco e del mercato videoludico

A questo proposito, non si può non partire dalle riflessioni di Matteo Bittanti,[7] il quale fa notare la natura essenzialmente duplice del medium: il videogioco, infatti, possiede le caratteristiche di un prodotto tecnologico (video) e quelle di un'attività pratica (gioco). In quanto gioco, esso possiede una certa continuità strutturale, poiché il gioco si basa su una serie di elementi di base (un obiettivo e una serie di azioni per raggiungerlo, un insieme di regole); al contrario, in quanto espressione di un mezzo tecnico, esso è soggetto ad un'evoluzione rapidissima, che segue lo sviluppo delle componenti tecnologiche che ne permettono l'esistenza.

Tale rapidità di cambiamento si riflette anche sulle caratteristiche del mercato videoludico, caratterizzato da repentini cambi di marcia: basti pensare ai primi anni del videogioco negli Stati Uniti, quando ad una crescita vertiginosa dei profitti si alternano due momenti di crisi profonda, nel 1977 e nel 1983, che spazzano via la gran parte delle aziende presenti sul mercato; tra una crisi e l'altra, però, il business dei videogames fa registrare profitti più alti di quelli dell'industria cinematografica americana e di quella del gioco d'azzardo del Nevada messe assieme[8].

---

[7] Vedi MATTEO BITTANTI, *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958 – 1984)*, Milano, Jackson Libri, 1999.
[8] Vedi J. C. HERZ**,** *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano, Feltrinelli, 1998.

Alla base del videogioco, dunque, si trova una componente tecnica. A questo proposito vi sono quattro innovazioni tecnologiche che risultano fondamentali per la nascita di questo medium: il circuito integrato, il microprocessore, la *computer graphics* e la realtà virtuale. Il circuito integrato viene messo a punto nel 1959 da Jack Kilby della Texas Instrument e Robert Noyce della Fairchild, integrando circuiti su una superficie di silicio. Nel 1965 vengono integrate su una superficie di 16 mm^2 alcune decine di transistor, ottenendo quella che è definita come MSI o Medium Scale Integration, mentre la Large Scale Integration sarà ottenuta nel 1970, integrando più di mille elementi: il processo permette di ridurre ingombro, costi e consumo energetico, oltre a migliorare le prestazioni. Il microprocessore, invece, è la forma miniaturizzata di un processore per computer, il primo è prodotto nel 1971 dalla Intel, con il nome di 4004. Per *computer graphics*, termine coniato da W. A. Fetter nel 1960, si intende la tecnica di costruzione delle immagini attraverso computer, sviluppata per simulare eventi reali in modo da rendere più efficace la progettazione di oggetti. Infine, il termine realtà virtuale descrive l'immersione fisica dell'utente in un ambiente virtuale, che gli permette di muoversi realmente - e non attraverso un'interfaccia - nell'ambiente simulato, così da provare un coinvolgimento multisensoriale.

1.2 Prima dei videogiochi

Prima della comparsa di queste innovazioni, i diretti predecessori del videogioco possono essere trovati nei flipper e nei giochi da fiera. Gli uni introducono per primi un feedback alle azioni del giocatore nel 1933, quando Harry Williams introduce una macchina che emette luci e suoni ogni volta che il giocatore infila la palla nelle buche sul tabellone:

> …getting the ball into the cup gave you something back. There was a sound, there was motion. Part of the fascination people have with pinball comes from those opportunities where game takes over and does things.[9]

Nel 1947 vengono introdotte le alette, leve azionate dal giocatore che permettono di rimettere in campo la pallina, per meglio indirizzarla verso gli obiettivi. Ciò permette una maggiore interazione dell'utente, rendendo il gioco molto più legato al suo intervento diretto, fino ad allora limitato al lancio della pallina all'inizio della partita:

[9] ROGER C. SHARPE citato in STEVEN L. KENT, *The Ultimate History of Video Games*, New York, Three Rivers Press, 2001, p. 4.

> It [the introduction of the flipper] not only changed the basic landscape of the games themselves, but specific to the players, it really changed how they interacted with games. […] No longer was it a situation of a person passively interacting with the game; now there was true influencing and greater control from the standpoint of the player.[10]

I giochi da fiera, invece, sono i classici giochi da luna park: simulazioni di sport, della caccia o di duelli tra pistoleri. Anticipano la componente simulativa dei videogiochi, che cercano di riprodurre attività reali in un ambiente virtuale. Uno di questi giochi, *Speedway*, degli anni '60, è composto da uno schermo su cui vengono proiettate immagini di macchine da corsa e da una cabina a forma di automobile nella quale il giocatore deve evitare le immagini delle altre auto. Se vi si avvicina troppo la macchina riproduce il rumore di uno scontro e porta il giocatore in fondo alla fila. Tutte caratteristiche che lo rendono un diretto precursore dei videogiochi.

1.3 I primi videogiochi: ricerca e libera diffusione

Il primo vero videogioco risale al 1958 e nasce all'interno del Brookhaven National Laboratory di Yaphank, nello Stato di New York. La sua invenzione si deve all'idea di William Higinbotham, scienziato che lavorava nell'istituto dopo aver preso parte al Progetto Manhattan. Egli pensa di creare un'applicazione divertente e coinvolgente per mostrare ai visitatori le capacità degli strumenti del laboratorio e così sviluppa *Tennis for Two*, una simulazione del gioco del tennis. La pallina è rappresentata da un punto luminoso, mostrato su un oscilloscopio assieme ad una rete bidimensionale, e viene manovrata tramite due rudimentali joystick. Il gioco di Higinbotham può, perciò, essere considerato "il primo gioco elettronico multiplayer della storia".[11]

La tappa successiva ha nuovamente luogo in una grande istituzione scientifica, il MIT di Boston; questo avviene perchè solo strutture di un certo peso economico, come i grandi centri di ricerca, possono possedere computer sufficientemente potenti. Il MIT ne aveva uno: il mastodontico PDP-1 della Digital Equipment, uno dei primi computer a fornire i risultati su uno schermo e non tramite schede perforate. Tra il 1961 e il 1962 la macchina viene utilizzata da un gruppo di studenti, capitanato da Steven Russel: il risultato è *Spacewar!*, gioco che consiste in un duello spaziale tra due piccole astronavi. Esse possono accelerare, sparare

[10] Ivi, pp. 6-7.
[11] M. Pellitteri, M. Salvador, op. cit., p. 23.

missili e perfino saltare nell'iperspazio, riapparendo in un punto a caso della mappa. Il gioco viene poi implementato con l'aggiunta di uno sfondo che riproduce lo spazio stellato, in modo da fornire punti di riferimento per valutare meglio la velocità delle navi, e di un enorme sole al centro della mappa, che influenza lo scontro attirando verso di sé astronavi e missili. Russel e soci creano anche dei controller per rendere più agevole l'interazione.

Spacewar! dà il via ad una serie di giochi sviluppati sui computer delle università, che si diffondono da un istituto all'altro tramite la rete che li collega: *Lunar Lander*, basato su un'interfaccia testuale, consiste nel far atterrare una navicella sulla Luna, cercando di dosare carburante e velocità per evitare di rimanere a metà strada o schiantarsi; *Hammurabi* (anche noto come *Kingdom*) simula la gestione di un regno; *Hunt the Wumpus*, può essere considerato il progenitore dei giochi a labirinto, poiché prevede la caccia ad un mostro, il Wumpus, in un intrico di gallerie, spostandosi da un incrocio all'altro per colpire la bestia prima di aver esaurito le munizioni e senza finire nelle sue fauci. Nel '67 viene sostituito da *Adventure* (o *Advent*), progenitore dei giochi d'avventura e basato sui giochi di ruolo fantasy che prevedevano l'esplorazione di *dungeon*, labirinti ricchi di pericoli, ma anche di tesori.

I primi videogiochi, come si è detto, rimangono all'interno delle università per motivi tecnici; inoltre, né Higinbotham né Russel pensano di brevettare le proprie invenzioni, che si diffondono come un fenomeno virale. Ben presto, però, qualcuno comincia ad intravedere nei videogiochi un'ottima occasione commerciale.

1.4 La nascita dell'industria videoludica

Nel 1966 Ralph Baer, ingegnere presso la Sanders Associates, comincia a sviluppare un sistema per l'intrattenimento tramite il televisore domestico: si tratta di una console che contiene simulazioni di diversi sport oltre a varie periferiche di controllo tra cui una pistola e una mazza da golf collegabili al televisore. Baer brevetta la sua idea nel 1969 e la porta sul mercato nel 1972 con un nuovo look e il nome di Odyssey, tramite l'azienda produttrice di televisori Magnavox. I diversi giochi sono scritti nei circuiti della macchina, nonostante Baer avesse cercato un modo per vendere i giochi separatamente, in modo da aumentare la longevità della console e guadagnare dalla vendita dei singoli titoli; una strategia lungimirante, in anticipo sui tempi, tanto da essere ancora oggi alla base del mercato delle console.

In questi stessi anni fa la sua comparsa anche il secondo padre dell'industria dei videogiochi: Nolan Bushnell. Laureatosi in ingegneria, nel 1970 costruisce un coin-op (abbreviazione di *coin-operated game*, cioè gioco a gettone), un videogioco cabinato per locali pubblici attivabile con l'inserimento di una monetina, ispirato a *Spacewar!*. La macchina viene chiamata *Computer Space*: tuttavia, pur avendo un design accattivante, essa è troppo complicata per catturare l'attenzione del pubblico. Nel 1972, Bushnell fonda la propria azienda di videogiochi, la Atari, e raggiunge il successo con *Pong*. Nato come una prova per testare le capacità del neoassunto Allan Alcorn, il gioco è una simulazione del ping pong: le racchette sono rappresentate da due barre rettangolari divise in segmenti, ognuno dei quali imprime una diversa angolazione alla pallina che, a sua volta, diventa più veloce ogni volta che viene colpita. Atari sembra aver capito la lezione di *Computer Space,* poiché *Pong* risulta essere semplicissimo da maneggiare, ma estremamente divertente (le uniche istruzioni sul cabinato recitavano "avoid missing ball for high score",[12] mentre *Computer Space* era accompagnato da un voluminoso manuale).

Per Francesco Carlà,[13] *Pong* rappresenta il prototipo di tutti i prodotti di comunicazione digitale che verranno, di cui condivide le principali caratteristiche: ludicità, interazione tramite oggetti visuali, un obiettivo concreto e il fatto che azioni e risposte si svolgano in tempo reale.

1.5 L'ascesa di Atari e la prima crisi del mercato

Il successo del gioco permette all'azienda di Bushnell di controllare il mercato, tanto più che il suo più importante concorrente, Kee Games, è segretamente controllato dalla stessa Atari, che può così saturare il mercato con i propri prodotti. Nel 1976 Sanders e Magnavox intentano una causa contro Atari, accusando Bushnell di aver plagiato il gioco del tennis inserito da Baer nell'Odissey. In effetti, viene appurato che il fondatore di Atari abbia partecipato ad una dimostrazione della console nel 1972; Bushnell decide di stringere un accordo con Magnavox per chiudere la questione, divenendo licenziatario ufficiale delle proprietà intellettuali di Baer, fatto che consolida ulteriormente la posizione dominante di Atari.

---

[12] S. L. KENT, Op. Cit.

[13] FRANCESCO CARLÀ, *Simulmondo. La rivoluzione simulata: dai videogiochi alla finanza democratica*, Milano, Apogeo, 2001.

Forte del successo dei cabinati, nel ’74 l’azienda californiana si lancia sul mercato casalingo con Home Pong: la console si basa sullo stesso principio dell’Odissey - i giochi sono scritti nei circuiti della macchina e non su supporto separato - ma risulta essere più avanzata e più economica, pur contenendo un unico gioco, contro i dodici disponibili su Odissey. Home Pong è seguita a ruota da un elenco infinito di cloni sviluppati dalla concorrenza, che propongono invariabilmente la formula del ping pong.

Nel 1976 l'americana Fairchild lancia la console Channel F, che introduce la seconda generazione di console, essendo caratterizzata da un sistema in cui i giochi si trovano su un supporto, la cartuccia, venduto separatamente rispetto alla macchina in grado di leggerlo. Oltre a poter garantire giochi migliori, grazie alla maggiore quantità di memoria rispetto ai circuiti interni, la cartuccia permette di rendere realtà la strategia di vendita vagheggiata da Baer: fornire un parco titoli continuamente aggiornabile e guadagnare sulla vendita dei giochi, più che su quella delle console. Atari non resta a guardare e decide di sviluppare la propria console a cartucce; il risultato è l’Atari VCS (Video Computer System, conosciuto in Europa come Atari 2600), un vero e proprio computer con processore ad 8 bit, più potente e al contempo più economico dei sistemi sviluppati dalla concorrenza, da cui si differenziava anche per avere un joystick come controller per i giochi di combattimento, accanto alle manopole usate fino ad allora per i giochi di tennis in stile *Pong*. Per evitare la proliferazione di cloni, come accaduto con Home Pong, Bushnell decide di saturare il mercato con il nuovo sistema per non lasciare spazio alla concorrenza. Ma questa strategia richiede denaro, che il proprietario di Atari pensa di guadagnare con la vendita della società: Bushnell si accorda con Warner Bros, che acquista la sua azienda per 28 milioni di dollari impegnandosi, nel contempo, a mantenere intatta la sua organizzazione.

Nel frattempo, la proliferazione selvaggia di cloni dei giochi di maggior successo porta ben presto al diffondersi di un generale disinteresse verso l'industria dei videogiochi, che appare incapace di proporre titoli innovativi: è il 1977, l’anno della prima grande crisi del settore. Le vendite di Home Pong calano gradualmente fino ad azzerarsi, mentre la maggior parte delle aziende presenti sul mercato sono costrette a ritirarsi; le uniche a sopravvivere sono Atari e Magnavox, grazie alle loro dimensioni e alla loro solidità. Tuttavia, la società californiana perde il suo fondatore, Nolan Bushnell, che lascia in seguito a contrasti con la dirigenza Warner, la quale non approva il suo stile di lavoro informale. Al suo posto viene nominato il manager Ray Kassar: da qui in poi Atari passerà da azienda leader nell'innovazione ad una strategia basata sullo sfruttamento intensivo delle proprietà intellettuali in suo possesso.

1.6 Space Invaders: il Giappone alla conquista del mercato

La crisi termina nel 1978 grazie a *Space Invaders*, prodotto dalla giapponese Taito. Il gioco approda negli Stati Uniti forte di uno strepitoso successo in patria, dove è stato introdotto l'anno precedente: per darne un'idea, basti pensare che l'elevatissimo numero di giocatori abbia provocato una penuria delle monete da 100 yen necessarie al suo funzionamento, al punto che la zecca nipponica è costretta a triplicarne la produzione. In America ogni macchinetta guadagna tra i 300 e i 400 dollari la settimana, ponendo definitivamente fine alla crisi del videogioco e dando il via alla cosiddetta "età dell'oro delle sale arcade".

> Il fatto che la rinascita del mercato videoludico statunitense passi principalmente per un titolo di importazione evidenzia le ragioni puramente creative alla base dello stallo precedente.[14]

Il successo di *Space Invaders*, infatti, è dovuto alla sua natura fortemente innovativa: in termini di gameplay, il gioco consiste nel respingere un'invasione aliena, colpendo con il laser sparato da una torretta mobile i nemici che calano dall'alto in formazione rettangolare. Un disco volante attraversa lo schermo ad intervalli regolari, garantendo punti bonus se colpito. Una formula innovativa, dunque, per un pubblico abituato quasi esclusivamente a giochi sportivi. Inoltre, *Space Invaders* introduce una colonna sonora il cui ritmo aumenta all'aumentare della velocità del gioco. Infine, è il primo videogioco ad introdurre una narrazione, sebbene a livello piuttosto embrionale, mettendo in scena un'invasione aliena e un protagonista (il giocatore) incaricato di fermarla.

Space Invaders è seguito a ruota da una serie di giochi che contribuiscono a creare il successo delle sale giochi: tra questi bisogna segnalare *Space Wars*, primo gioco ad utilizzare una grafica vettoriale invece che raster-scan; se quest'ultima disegna figure colorando e ricolorando continuamente le righe dello schermo, la prima utilizza linee che vanno da un punto A ad un punto B. Con la grafica vettoriale è impossibile rendere i particolari, ma è molto più facile disegnare oggetti ben definiti.

Nel 1979 un altro gioco consacra definitivamente i videogiochi come prodotti di massa. Il designer Toru Iwatani viene incaricato dal produttore giapponese Namco di creare un gioco con lo specifico intento di conquistare anche il pubblico femminile, fino ad allora

[14] M. PELLITTERI, M. SALVADOR, Op. cit., p. 35.

refrattario alle sale giochi. Con queste direttive, Iwatani decide di evitare le sparatorie che caratterizzavano gli altri giochi, concentrandosi sull'idea di "mangiare": nasce *Pac-man*. Il gioco è innovativo non solo per la sua concezione non violenta, ma anche per l'ambientazione: *Pac-man* non è la simulazione di un evento reale, ma si svolge in un universo astratto, non prevede l'uccisione dei nemici ma l'esplorazione di labirinti. Inoltre:

> *Pac-man* non fu il primo videogioco a guadagnarsi una fama immensa – *Pong*, *Asteroids* e *Space Invaders* avevano colpito anch'essi il bersaglio grosso – ma in quei giochi non c'erano personaggi. Pac-man aveva una personalità.[15]

Certo, Pac-man non può essere considerato un vero e proprio personaggio, poiché non ha alcuna psicologia, piuttosto questa palla gialla dalle enormi fauci può essere definita un'icona, la prima figura simpatica e facilmente riconoscibile che i videogiocatori si trovano davanti. Non solo, a lui si oppongono degli antagonisti, anch'essi dotati di una loro personalità: hanno la forma di buffi fantasmi dai colori pastello (un'altra strategia per arrivare al pubblico femminile) e un nome proprio che ne descrive la personalità e il conseguente schema di comportamento nel corso della partita (tradotti suonano come: Inseguimento, Imboscata, Capriccioso e Lento). I personaggi del gioco riescono a ritagliarsi uno spazio nel cuore del pubblico, come dimostra il successo dei prodotti ancillari legati al brand, dal merchandising ai cartoni animati che li vedono protagonisti.

Nel 1980, l'americana Williams, leader nel mercato dei flipper, si lancia in quello dell'intrattenimento elettronico con *Defender*, sviluppato da Eugene Jarvis. Il gioco risulta innovativo perché introduce un sistema di *scrolling* laterale: il mondo di gioco non è più limitato ai bordi dello schermo, ma scorre quando il giocatore vi si avvicina, rendendo possibile un movimento continuo tra diverse schermate. Nello stesso anno un gruppo di fuoriusciti di Atari fonda Activision, il primo sviluppatore di terze parti, cioè una società che produce software per macchine create da altri, determinando l'assetto su cui si fonda attualmente il mercato dei videogiochi.

Ma una novità ancora più grande è alle porte e arriva, ancora una volta, dal Giappone. La Nintendo, storico produttore nipponico di carte da gioco, si è da poco affacciata al mercato dei giochi elettronici e decide di espandersi sul suolo americano: per farlo ha bisogno di un valido prodotto, che viene commissionato al designer Shigeru Miyamoto. Fino a quel momento i programmatori si occupavano anche del game design, che risultava essere, per forza di cose, molto semplice. Al contrario, Miyamoto non sa programmare, ma è pieno di

---

[15] J. C. HERZ, Op. cit., p. 135.

idee innovative: egli attinge alla cultura popolare giapponese finendo per creare un vero e proprio cartone animato interattivo. Il gioco si intitola *Donkey Kong* e introduce personaggi veri e propri all'interno di un contesto fortemente narrativo: un gorilla, stufo di essere prigioniero, fugge, rapisce la fidanzata del suo padrone e la porta in cima ad un grattacielo. L'uomo, un carpentiere baffuto, si lancia al salvataggio.

> Molti dei titoli da sala giochi dei primi anni '80 non solo erano sprovvisti di storia, ma non avevano nemmeno sequenze di intermezzo. Quando si inseriva un quarto di dollaro (o 100 yen) dentro il cabinato di *Space Invaders*, non veniva mostrata un'animazione con l'astronave pronta ad entrare in battaglia o gli alieni in partenza dal loro pianeta; premendo il pulsante Start si finiva istantaneamente catapultati nell'azione, senza alcuna introduzione.[16]

Al contrario, *Donkey Kong* ha una sequenza introduttiva (il gorilla porta la ragazza sul grattacielo), delle sequenze di intermezzo (il precario ricongiungimento degli innamorati, interrotto di nuovo dall'arrivo dello scimmione) e una conclusione che viene a costituirsi come una ricompensa dell'abilità del giocatore. Il lavoro di Miyamoto non finisce qui: il design dei personaggi tiene conto delle limitazioni tecniche per creare animazioni fluide e realistiche; il protagonista Mario ha grandi baffi per evitare di dover animare una bocca, un cappello per non dover riprodurre l'ondeggiare dei capelli e grandi guanti per rendere chiara la direzione in cui si muove. Nonostante il suo aspetto da cartoon, questi accorgimenti fan sì che Mario si animi in maniera molto più realistica di quanto avveniva nei giochi precedenti. Infine, il gioco è innovativo anche dal punto di vista del gameplay, dando vita al genere *platform*, in cui il giocatore si arrampica su scale e piattaforme schivando una serie di ostacoli.

1.7 L'era di Nintendo

Nel 1983 una nuova crisi colpisce il mondo dei videogiochi: il mercato home è nuovamente saturo, i profitti crollano e non aiuta il fatto che Atari produca alcuni giochi impresentabili, come quello basato su *E.T L'extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982). Di fronte a giochi scadenti, il pubblico perde interesse e le aziende delle settore sono costrette a chiudere. Il mercato europeo e quello giapponese rimangono, invece, abbastanza floridi: il primo perché caratterizzato da una presenza maggiore dei PC rispetto alle console, il secondo

[16] CHRIS KOHLER, *Power up. Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Terni, Multiplayer.it edizioni, 2009, p. 41.

perché costituito da aziende più solide di quelle americane. Da ora in poi il Giappone diviene il principale mercato dell'industria dei videogiochi.

Ed è ancora dal paese del Sol levante che arriva la ripresa, sotto forma della terza generazione di console: nel 1983 Nintendo lancia in patria il Famicom, che arriva in America nel 1986 con il nome di NES (Nintendo Entertainment System). La console presenta un innovativo controller, il joypad, con tasti di comando ad otto direzioni, più preciso del joystick; inoltre, è accompagnato da "un parco titoli con grande personalità, elementi narrativi complessi e trame riconoscibili".[17] Tra questi, *Super Mario Bros.*, dedicato interamente a Mario (da questo momento ogni console Nintendo uscirà in abbinamento con un gioco di Mario) e *Metroid*, primo gioco con una protagonista femminile. *Super Mario Bros.* prende gli elementi narrativi di *Donkey Kong* e ne aumenta la profondità:

> *Donkey Kong* era il primo titolo in cui il giocatore doveva portare a termine una storia, ma chiunque sarebbe risucito a salvare la ragazza di Mario in pochi minuti; la *vera* sfida di *Donkey Kong* era ottenere un puntggio sempre più alto rigiocando all'infinito gli stessi livelli. […] fu *Super Mario Bros.* il primo videogame nel quale il completamento della storia era il *vero* scopo del giocatore, […] *Super Mario Bros.* teneva conto del punteggio, ma a nessuno interessava veramente; l'unico obiettivo era scoprire cosa sarebbe successo dopo aver salvato la principessa![18]

Nel 1986 Miyamoto crea una nuova pietra miliare della storia del videogioco: *The Legend of Zelda*. Ispirandosi ai tradizionali giochi di ruolo, il game designer crea un mondo vasto e liberamente esplorabile, a differenza di quello di Mario nel qulale si può viaggiare in una sola direzione. Contrariamente ai suoi predecessori, *Zelda* non finisce alla morte del giocatore, ma prevede un sistema di salvataggio che consente di riprendere il gioco da dove lo si è interrotto, essendo impossibile completarlo in un'unica sessione di gioco. "Era così diverso da tutto il resto che temevamo che la gente non avrebbe capito come giocarci"[19] ha dichiarato il presidente di Nintendo of America Minoru Arakawa, per questo motivo l'azienda produttice pensa di mettere a disposizione dei giocatori un call center che fornisca assistenza per completare il gioco. Il successo dell'iniziativa è testimoniato dal fatto che i dipendenti del servizio telefonico siano velocemente passati da 4 a oltre 200.[20]

La strategia di Nintendo, dunque, si basa sul software piuttosto che sull'hardware, attraverso uno stretto controllo delle proprie proprietà intellettuali, tramite un chip antipirateria che blocca le cartucce contraffatte e regole stringenti per le case produttrici che

[17] M. PELLITTERI, M. SALVADOR, Op. cit., p. 44.
[18] C. KOHLER, Op. cit., p. 57.
[19] Citato in C. KOHLER, *Ivi*, p. 76.
[20] Per una descrizione del servizio vedi HERZ, Op. cit.

vogliano sviluppare giochi per NES. Una tattica che permette alla casa nipponica di avere il quasi monopolio del mercato home e dà i suoi frutti anche nel nascente mercato delle console portatili; in questo campo Nintendo presenta il proprio Game Boy nel 1989: pur essendo meno performante dei propri concorrenti (GameGear di Sega e Lynx di Atari) e dotato di uno schermo piccolo, non retroilluminato e in bianco e nero, il Game Boy è leggero e maneggevole, mentre la concorrenza propone macchine con schermi grandi e colorati che esauriscono velocemente le batterie e possono essere usate efficacemente solo se attaccate alla corrente, vanificando la propria natura di console portatili. Il vero vantaggio di Nintendo è, però, l'eclusiva di *Tetris*, sviluppato da Aleksej Patšintsov: un gioco semplice e intuitivo ma assolutamente coinvolgente, che traina le vendite dell'hardware.

Un altro mercato emergente è quello del PC: i computer divengono sempre più economici e cominciano a diffondersi nelle case; la loro applicazione principale è proprio quella di piattaforme da gioco.[21] Macchine come Commodore 64 o Apple II leggono giochi su Floppy Disk e divengono sempre più adatti allo scopo grazie a migliorie hardware come la tecnologia video VGA (del 1987) che permette di visualizzare 257 colori o il *sound chip* di Ad Lib che fissa lo standard per il sonoro. Alcune case di produzione si specializzano proprio in giochi per il computer: tra queste Electronic Arts, fondata nel 1982, che offre soprattutto simulazioni sportive e ha un occhio di riguardo al *packaging* e alla commercializzazione dei titoli. Un genere esclusivo del panorama PC è quello del gioco di ruolo, discendente diretto del suo omologo cartaceo che già ha ispirato giochi per mainframe, tra i quali il primo MUD (Multi User Dungeon) nel 1978: quest'ultimo prevede l'esplorazione di un ambiente tramite interfaccia grafica, giocabile simultaneamente da utenti diversi collegati attraverso la rete. Fondamentali per l'evoluzione del genere sono i venti titoli della serie *Ultima* (1980 – 1999) creata da Richard Garriot, che pone le basi per giochi dai mondi immensi e liberamente esplorabili, ma anche per il gioco online in contemporanea all'interno di ambienti persistenti, cioè che vivono e si sviluppano anche quando il giocatore non vi è collegato.

A questo punto si può notare come il panorama videoludico si sia definitivamente assestato; seguendo la classificazione proposta da Bittanti[22] possiamo dividere il videogioco in tre grandi aree: il videogame, inteso come videogioco da console, sia essa domestica o portatile (*handheld*); il videogioco *arcade*, ospitato nei cabinati da sala giochi; e infine il computer game per PC. A metà anni '80 si istituisce anche una classificazione per generi[23] che

[21] Vedi F. CARLÀ, Op. cit.
[22] Vedi M. BITTANTI, Op. cit.
[23] Vedi J. C. HERZ, Op. cit.

segue non tanto le caratteristiche narrative (ambientazione, personaggi, codici linguistici) quanto quelle del gameplay: azione (a loro volta divisi in platform, sparatutto, ecc, ad esempio *Super Mario Bros.*), *adventure* (raccogliere oggetti e risolvere enigmi per progredire nella trama, come *Zelda*), picchiaduro (come *Street Figther*), rompicapo (a differenza dell'*adventure* risolvere il rompicapo è il fine ultimo del gioco, vedi *Tetris*), giochi di ruolo (simili agli *adventure* ma narrativamente più complessi, rispetto ai loro omologhi analogici il computer permette di calcolare più facilmente il punteggio; ne sono un esempio *Ultima* o *Baldur's Gate*), simulazione (riproduzione di un'attività reale in un ambiente digitale, per esempio pilotare un aereo: *Flight Simulator*), sport (che fonde azione e simulazione), strategia (gestire nazioni, eserciti o aziende, come in *Civilization*). Inizialmente i generi sono legati ad uno specifico hardware: gli arcade prediligono giochi frenetici, che mettono alla prova i riflessi del giocatore, per garantire diverse partite e, quindi, maggior afflusso di denaro, mentre i giochi per PC sono più lunghi e narrativamente più complessi, viste le potenzialità dell'hardware e la sua collocazione domestica. La console rimane ai margini, perdente in termine di grafica e di gameplay, finché non raggiunge una tecnologia sufficiente a poter rivaleggiare con le altre piattaforme. L'avvento del Cd come supporto standard di memoria permette di slegare il genere dalla piattaforma e di far nascere giochi più lunghi e complessi: come le "avventure – lungometraggio"[24] divise in più Cd.

1.8 La guerra delle console: SEGA contro Nintendo e la fine delle sale arcade

Ritornando alla nostra rassegna storica, il 1988 vede l'alba della quarta generazione di console, dotate di processore a 16 bit. La sua capofila è Mega Drive (chiamata Genesis in America) di SEGA, azienda giapponese fondata da americani: oltre a maggiore potenza può vantare un sistema a 512 colori (il NES ne aveva 52) ed un processore dedicato al sonoro. La console è talmente potente da competere con i coin-op delle sale arcade[25] attirando gli sviluppatori di terze parti come EA, che comincia a rilasciare i propri giochi su console proprio grazie alla creatura di SEGA. Nel 1990 Nintendo risponde con il Super NES (o SNES, Super Famicom in Giappone) meno veloce del concorrente ma molto superiore per quanto riguarda audio e grafica. Inizia una competizione serratissima tra SEGA e Nintendo

[24] Ivi, p. 34.
[25] Vedi S. L. KENT, Op. cit., p. 401.

chiamata, non a caso, “guerra delle console”. Le due aziende tentano di prevalere comunicando al pubblico un’identità ben precisa, che si incarna nelle rispettive mascottes, Sonic e Mario: il primo è scattante e aggressivo, come SEGA specializzata in giochi sportivi e dal taglio più adulto; mentre il secondo, con le sue linee buffe e tondeggianti, incarna la politica di Nintendo rivolta a tutta la famiglia. L'avvento di console così potenti porta al definitivo declino delle sale arcade, dopo un’ultima impennata dovuta al successo di giochi picchiaduro come *Street Fighter* (Capcom, 1987) e *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993). Le sale giochi continuano ad avere una certa popolarità in Giappone, ma perdono il loro ruolo centrale in Occidente, a favore di console e computer.

Il successo di cui godono giochi come *Mortal Kombat* è dovuto alla loro capacità di capitalizzare i meccanismi tipici della sala giochi: i giochi arcade, infatti, si caratterizzano per una crescita della difficoltà esponenziale rispetto alla durata della partita, fino a rendere molti di essi dei veri miti, riconosciuti da tutti per l’estrema difficoltà; tra questi basta ricordare *Defender*, unanimemente considerato un vero incubo. Nell’ambiente delle sale arcade i giocatori più bravi, capaci di fare molti punti e di “domare” tali giochi, sono acclamati e conquistano il rispetto degli altri. *Mortal Kombat* si inserisce in queste meccaniche prevedendo una serie di mosse speciali effettuabili in determinate condizioni e solo a patto di eseguire una complicata (e segreta) serie di comandi: si tratta delle cosiddette *fatalities*. I giocatori capaci di effettuarle diventano dei veri e propri miti. Si dà il caso tuttavia, che queste mosse segrete permettano di finire il proprio avversario digitale in modo estremamente truculento; la cosa non passa inosservata e il gioco diventa oggetto di un’indagine condotta da due senatori americani, assieme ad altri videogames considerati eccessivamente violenti.[26] Per evitare il ripetersi di simili situazioni, non certo benefiche per la loro immagine, nel 1994 le maggiori aziende produttrici di videogiochi si riuniscono in associazione, la Interactive Digital Software Association (ISDA), e varano un sistema di rating per valutare i giochi che andranno sul mercato. Lo standard viene messo a punto e viene creata una specifica organizzazione indipendente che si occupa di valutare i titoli, la Entertainment Software Rating Board (ESRB). Sistemi analoghi nascono anche negli altri mercati, seppur con diversi anni di ritardo: la Computer Entertainment Rating Organization (CERO) nata in Giappone nel 2002 e il Pan-European Game Information (PEGI) creato per il mercato europeo nel 2003.

[26] Per un resoconto completo dell'iniziativa vedi S. L. KENT , Op. cit.

1.9 L’introduzione del Cd-Rom e l’arrivo di Playstation

Nei primi anni ’90 l'affermarsi delle nuove CPU e di un nuovo standard tra i supporti di memoria, il Cd-Rom, fa fare un nuovo balzo in avanti al mondo del videogioco: la Id Software, ad esempio, fondata nel 1991 da John Romero e John Carmack, comincia a sperimentare un motore grafico che riesca a rendere oggetti e ambienti in 3 dimensioni. Il risultato è *Doom* (1993 per PC), rivoluzionario perché si pone come lo standard per il genere sparatutto in prima persona (*first-person shooter*), cioè un gioco d’azione completamente in soggettiva (il punto di vista corrisponde a quello del personaggio). Inoltre, Id introduce un metodo di distribuzione innovativo detto *shareware*, per cui la prima missione del gioco viene rilasciata gratuitamente, via internet o tramite posta, mentre le successive sono rese disponibili a pagamento per gli interessati: una novità assoluta che riesce a rendere il gioco un fenomeno tra i giocatori dell’epoca. *Doom*, poi, consente agli utenti di modificare liberamente il gioco (il cosiddetto *modding*) condividendo in seguito la propria versione con altri appassionati. Infine, il prodotto di Id segna un'evoluzione delle dinamiche multiplayer, consentendo ai giocatori di sfidarsi in rete divisi in squadre contrapposte (*deathmatch*), modalità che caratterizza ancora oggi il gioco online. Per quanto riguarda il panorama console, invece, Nintendo commissiona lo sviluppo di un gioco in 3D agli inglesi Gilles Goddard e Dylan Cuthbert, già creatori di motori grafici 3D per NES e Game Boy. I due offrono alla casa giapponese il chip Super FX, una CPU in grado di far funzionare un piccolo computer, da integrare alle cartucce; unita al genio di Miyamoto, la creatura di Goddard e Cuthbert partorisce *Star Fox* (1993) un inedito sparatutto spaziale in vero 3D, in cui la storia progredisce contemporaneamente all’azione, tramite i messaggi dei personaggi che compaiono sullo schermo.

L'evoluzione tecnologica procede inarrestabile portando le console alla loro quinta generazione, che vede l'introduzione del Cd-Rom: essa ha inizio con le meteore 3DO Multiplayer di Matsushita, con processore a 32 bit, e Atari Jaguar da 64 bit; procedendo poi con la nuova console SEGA, chiamata Saturn (a 32 bit): quest’ultima propone *Virtua Figther*, picchiaduro dall’innovativa grafica a poligoni, che consente di disegnare figure umane realistiche e tridimensionali. Nintendo, allora, comincia a progettare il proprio sistema Cd in collaborazione con Sony, azienda leader nel settore tecnologico. Quando Nintendo decide di abbandonare il progetto, la sua controparte pensa di sfruttare il lavoro già fatto, inserendosi nel mercato delle console: è il 1995, l’anno in cui Sony presenta Playstation, semplice da programmare e più economica di Saturn. Nintendo entra nella quinta generazione solo nel

1996, con il Nintendo 64 (dove 64 sta per i bit della CPU). A differenza della concorrenza, esso utilizza ancora le cartucce, che, sebbene abbiano vantaggi quali la difficoltà di contraffazione e la velocità di accesso alle informazioni, costano il doppio rispetto al CD e hanno una memoria 10 volte inferiore. Pur avendo titoli di grande spessore (uno su tutti *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, una delle vette della serie) N64 non riesce a tenere il passo di Playstation, che diviene leader della nuova generazione, relegando SEGA ad un ruolo sempre più marginale e strappando a Nintendo importanti sviluppatori come Square Soft, che produce la serie *Final Fantasy*.

Il nuovo acquisto si rivelerà una manna per Sony: *Final Fantasy VII* (1997), infatti, vende nel mondo più di 6 milioni di copie, esportando la formula del J-RPG (gioco di ruolo alla giapponese)[27] e contribuendo in modo fondamentale al successo di Playstation. Il gioco creato da Hironobu Sakaguchi predilige i tempi lunghi e la riflessione, concentrandosi principalmente su una narrazione profonda e caratterizzata da personaggi complessi, ciascuno con un passato da scoprire con il procedere della trama. Sakaguchi regala "il primo vero momento di commozione generato da un videogame",[28] mettendo in scena la morte, inattesa e inevitabile, di uno dei personaggi principali, cui i giocatori hanno avuto modo e tempo di affezionarsi:

> La morte di uno dei protagonisti è un evento comune, se accompagnato da altre due vite o dalla possibilità di ricaricare la partita e riprovare. In questo caso l'evento non è modificabile, il gioco è disegnato in maniera tale da costringere il giocatore a esperire il lutto per un personaggio dotato di un passato approfondito e la cui morte non è mai stata considerata una possibilità concreta. Un altro tabù è stato infranto e il videogame sta rapidamente avviandosi verso la maggiore età.[29]

Nel frattempo il panorama PC vede l'emergere di un nuovo genere, le avventure "punta e clicca", il cui vertice è rappresentato dai giochi di LucasArts divisione dedicata all'entertainment elettronico della casa di produzione di George Lucas. Titoli come *Maniac Mansion* (1982), *The Secret of Monkey Island* (1990) e *Grim Fandango* (1998) usano testo e immagini per raccontare una storia in cui le decisioni del giocatore portano a finali alternativi, il tutto condito da un stile di scrittura umoristico, ricco di riferimenti alla cultura popolare.

Siamo alle porte della sesta generazione: SEGA cerca di recuperare il terreno perduto lanciando una nuova console nel 1998. La nuova macchina si chiama Dreamcast, ha un processore a 128 bit, un modem integrato e legge giochi su supporto GD-ROM, standard creato dalla stessa SEGA con memoria di oltre 1 GB (la memoria del Cd-Rom è circa 650

[27] Per una panoramica sul genere si veda KOHLER, Op. cit.
[28] M. PELLITTERI, M. SALVADOR, Op. cit, p. 89.
[29] Ivi, pp. 89-90.

MB). Ma il suo destino è già segnato in partenza, perché Sony annuncia poco dopo la propria nuova console, Playstation 2, che esce nel 2000. La macchina ruota attorno al cosiddetto "Emotion Engine", processore grafico 5 volte più potente di quello del Dreamcast, e utilizza un supporto DVD dalla capacità di 8 GB (17 GB se a doppio strato). Nintendo si unisce alla corsa nel 2001 con GameCube, la sua console con lettore DVD; tuttavia Playstation mantiene il grosso del mercato, mentre Nintendo deve accontentarsi del monopolio della scena portatile grazie all'esclusiva di *Pokémon*, un successo strepitoso che traina le vendite dei nuovi Game Boy Color e Game Boy Advance.

Sony può contare su titoli importanti come *Grand Theft Auto III* (Rockstar games, 2001), primo gioco d'azione *sandbox*, termine che indica la possibilità per il giocatore di fare quello che preferisce all'interno di un immenso spazio virtuale (qui la città di Liberty City, che vive come una vera metropoli), oppure *Kingdom Hearts* (Square Soft, 2002), inedita fusione tra l'immaginario Disney e il mondo di *Final Fantasy*. Il suo dominio, però, è tutt'altro che assicurato, poiché un nuovo concorrente sta per affacciarsi sulla scena; e non si tratta di un partecipante qualunque, ma di Microsoft, il leader del panorama informatico. L'azienda di Bill Gates lancia la propria console, detta Xbox, nel 2001: essa è in tutto e per tutto superiore a Playstation 2 e lega il proprio successo ad *Halo* (Bungie, 2001), uno sparatutto fantascientifico che rivoluziona il genere, passando dalla prima alla terza persona e introducendo meccaniche come la possibilità di usare veicoli o la barra vita difesa da uno scudo. Xbox mette in crisi la leadership di Playstation in America, ma riceve un'accoglienza decisamente più fredda nel resto del mondo.

Negli stessi anni il panorama PC vede l'arrivo di *The Sims* (Maxis, 2000) di Will Wright, un vero e proprio "simulatore di vita", che permette ai giocatori di creare un personaggio per poi accudirlo dalla culla alla tomba. Ma la vera novità proviene dalla diffusione di internet, che permette il salto di livello dei giochi online: ne sono un esempio gli MMORPG (Massive Multiplayer On-Line Role Playing Game); il termine viene coniato nel 1997 per definire *Ultima Online* di Richard Garriot, un gioco che fa condividere ai giocatori connessi da tutto il mondo un ambiente di gioco vasto e persistente, che vive, cioè, anche quando essi non vi sono collegati. Il salto di qualità del genere arriva nel 2004 con *World of Warcraft* di Blizzard, casa che ha fatto del multiplayer online la costante dei suoi giochi. *WoW* inserisce i suoi giocatori in un mondo in cui non possono fare tutto quello che vogliono, ma sono legati alla narrazione decisa a monte dallo studio, che si sviluppa una *quest* (missione) dopo l'altra. L'ambiente di gioco, vasto e completamente esplorabile, viene aggiornato periodicamente tramite il rilascio di espansioni. Il gioco online, però, non è più esclusivo

appannaggio del PC: anche i possessori di console possono parteciparvi, ad esempio attraverso *Final Fantasy XI*, che introduce i possessori di Playstation al MMORPG;[30] oppure grazie al servizio Xbox live, nato nel 2002, che permette un accesso molto semplice al multiplayer online trasformandolo da fenomeno di nicchia a tendenza globale, oltre a fungere da fornitore di contenuti di gioco aggiuntivi.

Un altro frutto della diffusione della rete è proprio la nascita di piattaforme di distribuzione online dei giochi come Steam di Valve o Origin di EA. La prima, nata nel 2002, occupa oggi quasi il 50% del mercato mondiale dei videogame e offre ulteriori servizi come quello di server per il gioco online o di cloud per il salvataggio delle partite.

1.10 Nuove prospettive

La situazione globale vede, quindi, il vantaggio di Sony, con Microsoft forte sul mercato americano e Nintendo che resiste grazie al panorama portatile. Quest'ultimo non viene modificato nemmeno dall'ingresso di Sony, la cui console Playstation Portable viene rapidamente superata dall'innovativo Nintendo DS (2004) dotato di uno schermo standard e di uno *touch sensitive*. Nel frattempo SEGA si è ritirata dalla scena hardware, rimanendo attiva solo come *publisher* di software. In questo panorama è Microsoft a fare la prima mossa, inaugurando la settima generazione di console con il lancio di Xbox 360 nel 2005, cui Sony risponde l'anno successivo con Playstation 3; le loro specifiche tecniche sono molto simili, pari a quelle dei migliori computer dell'epoca, ma il servizio online fornito da Sony, Play Store, è gratuito, mentre Xbox live è a pagamento. Tuttavia, è Nintendo la vera sorpresa: la casa di Mario si prepara al grande ritorno con Nintendo Wii, una console mai vista prima, che viene controllata direttamente dai movimenti del corpo dei giocatori.

Se Wii affianca ai classici titoli Nintendo altri più casual, pensati per il divertimento di tutti, da giocarsi in famiglia o con gli amici, Playstation e Xbox rimangono più legate ai giocatori classici. In questo campo appare ormai evidente la polarizzazione tra giochi ad alto budget (i cosiddetti AAA) che tendono alla serializzazione, aggiornando meccanismi di gioco consolidati con le ultime possibilità della tecnica, e giochi indipendenti (o *indie games*), che cercano nuove modalità espressive pur con budget più limitati. A tal proposito non mancano grandi produttori che si dividono tra le due modalità, come accade per le case di produzione cinematografiche: ne è un esempio Ubisoft, multinazionale francese del videogioco, che

[30] Per una descrizione dell'ingresso degli utenti Playstation nel "nuovo mondo" vedi KOHLER, Op. cit.

produce una saga ad alto budget come *Assassin's Creed* (9 titoli, senza contare gli spin-off, tra 2007 e 2014) e, al contempo, cura progetti che si rifanno alla scena *indie* come *Valiant Hearts: the Great War* (2014). Tra le tendenze più interessanti degli ultimi anni troviamo anche il fenomeno Telltale Games, sviluppatore che riprende il genere delle avventure grafiche "punta e clicca" rilanciando la serie di *Monkey Island* nel 2005. La vera novità consiste nel sistema di distribuzione utilizzato: i giochi Telltale sfruttano la presenza degli store online per distribuire i propri giochi a puntate, a loro volta divise in stagioni; solo successivamente la "stagione" completa viene rilasciata nei negozi sotto forma di copia fisica. Una modalità distributiva resa possibile dalla presenza pervasiva della rete e di piattaforme di *digital delivery*, che si sposa alla perfezione con la rinascita della serialità televisiva, di cui Telltale ha adattato le serie di maggior successo come *The Walking Dead* (2 stagioni, 2012-2014) e *Game of Thrones* (1 stagione, 2014).

La strategia di Telltale strizza l'occhio anche ad un nuovo mercato dei videogiochi, quello su piattaforma mobile. Dal 2007 Apple mette in commercio iPhone e iPad, prodotti rivoluzionari che hanno i propri punti di forza nell'interfaccia intuitiva, basata sul *touch screen*, e nel garantire una connessione costante alla rete, ovunque ci si trovi, e uno store online ricco di contenuti e semplice da usare. A contenuti creati apposta per la nuova piattaforma, come il fenomeno Angry Birds (Rovio, 2009), basati su un sistema intuitivo e divertente, si affiancano i *porting* di classici del videogioco come *Final Fantasy*, *Dragon Quest* (Enix, 1986) o l'ottimo RPG *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003) basato sulla saga creata da George Lucas.

Nel frattempo il mondo delle console vede arrivare la sua ottava generazione, lanciata da Nintendo nel 2012 con Wii U, console il cui controller è esso stesso un piccolo tablet, che permette di giocare anche a televisore spento. Nel 2013 vi si affiancano le nuove creature di Sony e Microsoft, Playstation 4 e Xbox One: la prima dotata di una maggiore componente social, tanto da inserire un pulsante direttamente nel controller che permette di condividere i propri momenti di gioco; mentre la seconda utilizza una sofisticata intelligenza artificiale e può sfruttare uno spazio in rete nel quale reperire potenza di calcolo aggiuntiva (il cosiddetto *cloud computing*). Entrambe cercano di proporsi come macchine per l'intrattenimento domestico a tutto tondo, e non come semplici piattaforme di gioco, secondo una tendenza inaugurata da Playstation 2. È ancora presto per dire cosa riserverà l'ultima generazione di console, che ancora convive con la precedente complice anche la crisi economica internazionale; sicuramente, però, il campo è ancora fecondo e prospetta nuove sorprese, basti pensare al ritorno della realtà virtuale, con sistemi quali Oculus Rift, che promettono di

immergere ancora di più il giocatore all’interno degli ambienti virtuali, un sogno spesso accarezzato ma mai trasformato in realtà. Almeno finora.

CAP. 2: LE ORIGINI

Dopo la veloce panoramica sulla storia del videogioco compiuta nello scorso capitolo, vorrei entrare ora nello specifico del mio discorso, cominciando ad affrontare direttamente l'obiettivo di questo lavoro: un tentativo di delineare la storia di Simulmondo, storica azienda di videogiochi bolognese e prima *software house* videoludica italiana.

2.1 Francesco Carlà e la teoria del Simulmondo

La storia che sto per raccontare è innanzitutto la storia di un'idea; un'idea che si esprime in una parola, un concetto: il Simulmondo. Un concetto che, come è facile intuire, è alla base della società che ne porta il nome.

> Alla fine degli anni Settanta cercavo una parola per questo nuovo mondo interattivo.
> Avevo 18 anni e pensavo che il modello di tutto fossero i videogiochi.
> I videogame simulavano mondi, pianeti interattivi, corse furiose e botte da orbi. Simulavano così bene che ti sembrava di essere dentro quel mondo fatto di immagini digitali prigioniere all'interno di uno schermo. […]
> Così all'inizio degli anni Ottanta ho trovato la parola che cercavo: Simulmondo.[31]

Tutto inizia una notte del 1983 in un albergo di Londra, dove un giovane ragazzo italiano conia una parola, Simulmondo appunto, per descrivere una realtà che egli sta vedendo nascere e consolidarsi. Il ragazzo si chiama Francesco Carlà e intravede una nuova rivoluzione: dopo un sistema economico basato sull'agricoltura e, poi, sull'industria, l'umanità sta entrando in una nuova fase basata sulla mobilità della mente e delle idee piuttosto che su quella dei corpi e delle merci.

> Era l'estate del 1983 ed ero in una stanza d'albergo al ventesimo piano di un hotel di Londra. Non dormivo perché pensavo ai videogiochi e a come mi suggerissero l'idea di un mondo interattivo, digitale e plastico, videoanimato e intelligente, capace di rispondere ai miei comandi e di reagire.[32]

Il Simulmondo nasce nell'Ottocento con la creazione di mezzi di comunicazione immateriale quali la fotografia, il cinema, il telefono; presi singolarmente questi mezzi non sono altro che strumenti, tuttavia, nel momento in cui essi vengono uniti possono formare un vero e proprio mondo che "simula e replica le condizioni e opportunità della Terraferma [il

[31] F. CARLÀ, Op. cit, 2001, p. 2
[32] F. CARLÀ citato in GIACOMO GIORGI, *Simulmondo: una storia italiana (parte I)*, Leganerd.com, 28/11/2012, https://leganerd.com/2012/11/28/simulmondo-una-storia-italiana-parte-1/.

mondo materiale, ndr] e le cambia. Crea possibilità impensabili e impossibili per l'uomo (e per l'impresa) dell'agricoltura e dell'industria. Cambia l'umanità, ne inventa una nuova."[33] Il collante che tiene assieme i mezzi di comunicazione immateriale, permettendo loro di formare un mondo, è costituito prima dal computer e poi da internet. Si crea così una realtà in cui tutti possono vivere e lavorare in un ambiente che simula quello fisico senza, però, averne le limitazioni, senza doversi spostare per raggiungere luoghi o persone lontane. Non è più necessario che le idee si trasformino in prodotti, sono le idee stesse a divenire prodotti: "un uomo e il suo pensiero possono diventare un'industria".[34]

Il pensiero di Carlà ha al centro i videogiochi, visti come la prima applicazione del concetto di mondo simulato, il primo vero strumento ad entrare nella vita delle persone presentando loro una nuova realtà che riproduce quella vera, permettendo agli utenti di svolgere attività che, nella vita reale, sarebbero impossibili o fortemente limitate da vincoli fisici. I videogiochi costituiscono la testa di ponte del Simulmondo non solo perché introducono il grande pubblico all'idea di un mondo simulato, ma anche perché permettono la diffusione dei computer nelle case: infatti, i primi PC come l'Apple II sono acquistati come piattaforme da gioco, visti i costi elevati di apllicazioni e periferiche e l'assenza di una memoria di massa, che rende difficile usarli per lavorare. Per non parlare di come l'interazione tra macchina e utente sviluppata dal videogioco, in cui l'uno trasmette comandi all'altra agendo su delle immagini sullo schermo, sia nient'alto che un'anticipazione dell'interfaccia grafica che oggi consente di inviare comandi ai nostri PC. Inoltre, i videogiochi hanno il vantaggio di essere accattivanti, divertenti e immediati, essendo "l'unico medium il cui intero pubblico può impadronirsi di qualsiasi nuova apparecchiatura in quarantacinque minuti"[35] utilizzando il gioco e la ripetizione come strumenti di apprendimento. Per tutti gli anni Settanta i videogiochi mettono assieme cultura, tecnologia, mercato e tecniche che aprono la strada al successo dei nuovi media digitali: *Pong* ha già al suo interno tutte le caratteristiche dei prodotti di comunicazione digitale, e cioè ludicità, interazione tramite oggetti visuali, un obiettivo preciso e lo svolgersi in tempo reale di azioni dell'utente e reazioni da parte della macchina. In definitiva:

> Senza i videogiochi, il linguaggio, le tecniche, il pubblico e il mercato del digitale non si sarebbero sviluppati così in fretta e di certo sarebbero stati molto diversi.[36]

---

[33] F. CARLÀ, ivi, p. 2.
[34] Ivi, p. 11.
[35] J.C. HERZ, Op. cit, p. 125.
[36] F. CARLÀ, ivi, p. 91.

Ma torniamo a Carlà. Fedele al suo pensiero, egli riesce effettivamente a fare delle sue idee un'industria, interessandosi fin da giovanissimo al mondo dei videogiochi: nato nel 1961 a Lecce, comincia la sua carriera nel mondo videoludico nel 1972, visitando i bar della zona alla ricerca dei primi giochi arcade, di cui fotografa le schermate dei credits con la sua Polaroid. Nel 1980 si trasferisce a Bologna per studiare al DAMS, dove si laurea con una tesi proprio sui videogiochi, basata sul materiale raccolto nelle sue ricerche nei bar e nelle sale giochi.

Mentre frequenta l'università, Carlà dà il via ad una proficua carriera da giornalista: nel 1981 convince il direttore di *Rockstar*, popolare rivista di musica, ad affidargli una pagina in cui gestire una rubrica dedicata ai videogiochi, intitolata *Videogames*, in cui recensisce i giochi arcade e quelli per le prime console, VCS di Atari e Intellivision di Mattel:

> La mia idea era semplice: i videogiochi non erano solo passatempi per "bambini scemi", ma nuovi prodotti audiovisivi e per la prima volta interattivi e andavano recensiti e studiati come opere.[37]

Già in questa dichiarazione di intenti si avvertono tutte le caratteristiche del pensiero di Carlà: come si può evincere dal suo libro *Space Invaders: la vera storia dei videogiochi*,[38] egli vede il videogioco come un prodotto culturale, paragonabile al cinema e alla letteratura; non a caso il libro di Carlà organizza i giochi in base alle loro "fonti di ispirazione" o meglio, in base a ciò che simulano: perciò troviamo la sezione dedicata ai giochi ispirati a fumetti, a opere letterarie, al cinema, allo sport e infine quelli dedicati all'educazione. Va notata, poi, l'attenzione rivolta al concetto di interattività, che Carlà considera la vera rivoluzione dietro i videogiochi, cioè la possibilità di inviare comandi alla macchina e di decidere cosa farle fare, una cosa impossibile per i mezzi di comunicazione tradizionali come cinema e televisione. La semplicità e l'immediatezza dell'interazione sono le caratteristiche che fanno un grande gioco, secondo Carlà, che spesso preferisce il termine "interagire con un videogame", piuttosto che "giocare ad un videogioco".

Nel giro di pochi mesi, il futuro fondatore di Simulmondo viene contattato da diverse riviste, per cui comincia a curare rubriche sul mondo dei videogiochi: tra queste ricordiamo *Computer Games*, *Electronic Games* e *Videogiochi*, nonché la rivista di informatica *Micro & Personal Computer*, oltre a riviste per bambini come *Snoopy*. Come ricorda Carlà:

[37] F. CARLÀ IN ANDREA PACHETTI, *Una conversazione con Francesco* Carlà, Quattro bit. Prolegomeni per una storia del videogioco, http://quattrobit.blogspot.it/2015/04/una-conversazione-con-francesco-carla.html
[38] Cfr. F. CARLÀ, *Space Invaders: la vera storia dei videogiochi*, Roma, Castelvecchi, 1996.

A un certo punto, credo fosse il 1983, scrivevo tutto il giorno di videogame e mettevo mano alla tesi di laurea sulla storia dei videogiochi. […] Era un'epoca in cui scrivevo davvero dappertutto.[39]

Nel 1984 inizia a collaborare con una rivista importante come *Panorama*, per poi recarsi in Inghilterra, all'epoca il paese europeo più all'avanguardia in fatto di videogiochi. Da oltre manica arrivano i giochi di Jeff Minter, una delle prime vere star del mondo della programmazione a causa del suo stile anticonformista e della passione per lama, yak e altre bestie montane che riversa nei suoi giochi; questi sono caratterizzati da grande originalità e da una forte componente autoriale, nonché dalla fine realizzazione tecnica, che si concretizzano in uno stile ironico e psichedelico: basti citare *Attack of the Mutant Camels* (Llamasoft, 1983) ispirato alla sequenza iniziale de *L'Impero colpisce ancora* (Irvin Kershner, 1980), ma con cammelli giganti al posto dei camminatori imperiali visti nel film; mentre *Revenge of the Mutant Camels* (Llamasoft, 1984) vedeva il giocatore alle prese con nemici improbabili quali cabine del telefono, uomini seduti su WC o canguri con gli sci; *Iridis Alpha* (Hewson, 1986), infine, si caratterizza per lo stile psichedelico, dato da suoni distorti e colori sgargianti, oltre che dal gameplay complesso e velocissimo (la velocità è una delle cifre dei giochi di Minter) quasi al limite delle capacità del giocatore. Un'altra vetta del panorama inglese è costituita dai giochi della Melbourne House, avventure testuali ispirate ai lavori di Tolkien, che possono vantare un parser (il programma che decodifica le istruzioni date dall'utente e reagisce di conseguenza) estremamente sofisticato, mentre Virgin produce giochi meno sofisticati ma più spettacolari, diffondendo il proprio marchio attraverso un'importante campagna di pubblicità televisiva resa possibile dalle maggiori possibilità economiche date dal fatto di essere parte dell'eclettico gruppo di proprietà del miliardario Richard Branson.

Dal suo viaggio in Inghilterra, Carlà riporta[40] l'impressione di una realtà in grande fermento dove grandi e piccole *software house* riempiono il mercato con i loro prodotti. Le edicole del Regno Unito offrono una vasta gamma di riviste dedicate al settore che raggiungono complessivamente una tiratura di sette milioni di copie e costituiscono un veicolo fondamentale per la pubblicità degli sviluppatori. Queste pubblicazioni sono anche il tramite attraverso cui i produttori si mettono in contatto con il pubblico, poiché i giochi vengono venduti direttamente dai primi attraverso il servizio postale e le riviste riportano indirizzi e contatti da allertare se interessati. Le *software houses* inglesi si rivolgono

[39] F. CARLÀ in A. PACHETTI, Ivi.

[40] Cfr. F. CARLÀ, "Software made in England",Quattro bit. Prolegomeni per una storia del videogioco, http://quattrobit.blogspot.it/2013/10/software-made-in-england.html, originariamente apparso in *Computer Games* Supplemento a *Futura* n. 15, dicembre 1984-gennaio 1985, pp. 8-11.

principalmente al mercato degli *home computers*, ma devono fare i conti con la minaccia della pirateria: infatti, la scarsa diffusione dei lettori di floppy disk costringe i produttori a rilasciare i propri giochi su nastro magnetico, decisamente più semplice da "sproteggere"[41] e copiare.

Nel 1985 Carlà lascia *Micro & Personal Computer*, all'epoca la seconda rivista di settore per diffusione, per passare a *MC Microcomputers*, la più importante rivista dell'epoca dedicata all'informatica. Il periodico gli affida una rubrica chiamata *Playworld*, su cui compaiono recensioni e notizie dal mondo videoludico; la collaborazione prosegue per una quindicina d'anni e la rubrica di Carlà ottiene un seguito enorme arrivando ad occupare ben otto pagine sulla rivista e venendo tempestata da una fitta corrispondenza da parte dei lettori.

Grazie alla sua attività giornalistica, attorno alla metà degli anni Ottanta il creatore del Simulmondo ottiene addirittura un posto in alcune trasmissioni televisive, cui offre la propria conoscenza riguardante i videogames. La prima è *Obladì Obladà*, condotta da Serena Dandini e trasmessa in prima serata da Rai 1, che ha l'obiettivo di distinguersi dai contemporanei programmi dello stesso tipo utilizzando la formula del videoclip per parlare non solo di musica, ma anche degli altri interessi dei ragazzi dell'epoca, tra cui anche i videogiochi; la sezione legata all'intrattenimento elettronico è affidata a Carlà, che cura un montaggio di scene tratte da diversi videogiochi, messe assieme per raccontare una storia. Tra i collaboratori del programma, Carlà stringe amicizia con il designer Massimo Iosa Ghini, che si occupa dell'allestimento dello studio e della sigla; un rapporto che dura nel tempo e porta i suoi frutti anche nella futura azienda dello studente del DAMS. *Videogames Weekend*, invece, in onda su Rai 2 il sabato mattina, si occupa in modo specifico di videogames, presentando al pubblico le ultime novità: qui Carlà compare direttamente sullo schermo, all'interno delle immagini tratte dai giochi:[42]

> Mi ricordo che feci vedere *Test Drive* e un game sul circo di cui adesso non mi viene il nome. *VG Weekend* andò avanti un paio d'anni, mi pare; credo presentai in quella sede anche *Sim City* e *Populous*. […] diventò "famosa" la mia gag con la tigre che non mi mangiava...
> Era una cosa divertente e diventò una specie di tormentone: lo facevo per far capire che i videogiochi erano una specie di cinema e di cartoons, ma interattivi. All'epoca

[41] Con questo termine si intende l'aggiramento dei protocolli usati dal produttore per impedire la duplicazione del proprio prodotto da parte di terzi non autorizzati. All'epoca di cui stiamo parlando, per fare ciò era sufficiente servirsi di un normale registratore musicale a due sportelli, oppure di appositi programmi che copiavano sul computer il contenuto di una cassetta per poi scriverlo su un'altra anch'essa collegata al dispositivo.

[42] Queste apparizioni televisive di Carlà potrebbero essere paragonate al machinima, cioè le animazioni digitali create utilizzando i motori grafici dei videogame e la possibilità offerta da molti titoli di registrare le partite, attraverso cui molti utenti "girano" dei veri e propri film. Il termine viene coniato per definire *Diary of a Camper*, il cortometraggio creato dal gruppo di giocatori The Rangers utilizzando la funzione di registrazione della partita di *Quake* (Id Software, 1996).

> non era affatto così immediato da comunicare. Stessa cosa con la multa che mi appioppava il poliziotto di *Test Drive* della Accolade![43]

Carlà è impegnatissimo e onnivoro, vuole comunicare l'idea che i videogiochi non siano solo un passatempo per bambini, ma una nuova forma di comunicazione, per questo prova ogni gioco disponibile e si procura tutte le console sul mercato, viaggiando per il mondo e contattando direttamente i vari produttori, visto che nel nostro paese arriva molto poco di ciò che viene venduto nel resto del mondo:

> […] presi anche quella bella consolina giapponese a Hong Kong, il PC Engine. Credo sia stata la prima con i Cd-Rom. Poi acquistai anche il Neo Geo. Qualsiasi cosa che producesse anche alla lontana videogiochi, l'avevo... Compreso l'Atari Lynx: di quest'ultimo avevo tutte le cartuccine disponibili, mi ricordo un bel game di corsa. […] era come coi dischi, per i 45 giri e gli LP: se non ti davi da fare non trovavi nulla. Io viaggiavo, scrivevo, mi davo un sacco da fare. Compravo per corrispondenza usando gli indirizzi delle case che trovavo sulle riviste. Poi molti me li spedivano loro perché gli facevo avere copie degli articoli che scrivevo. Un lavoraccio... Passione.[44]

Nel frattempo Carlà lascia *Panorama* e comincia a scrivere su *L'Espresso*, senza disdegnare riviste apparentemente lontane dal suo campo, ad esempio quelle di architettura come *Domus* e *Terrazzo*, su cui presenta una descrizione di architetture e arredamenti dei videogames.

Infine, si reca in Inghilterra ed in Giappone, paesi dove la cultura del videogioco ha già preso piede e si è consolidata. Da queste esperienze, Carlà trae importanti insegnamenti e comincia a pensare di poter passare dall'altra parte: da parlare di videogiochi a creare videogiochi...

> ...l'idea di occuparmi *full time* di videogiochi mi è venuta molto presto, negli anni '70, e per molto tempo l'idea era legata allo studio dei videogiochi e della loro storia anche se avevano solo pochi anni di vita. Studioso e divulgatore con l'idea che i videogiochi fossero una nuova arte e che avessero al loro interno tutto il necessario per essere considerati tali. Ma soprattutto che avessero davanti un futuro enorme e io volevo essere parte di questo futuro, non solo come studioso ma anche come produttore. Una cose comune nel cinema se si pensa a quei registi che vengono dal giornalismo come Truffaut e gli altri autori della Nouvelle Vague. L'altra mia idea, infatti, era mescolare tutte le mie passioni - cinema, musica, letteratura - in questa nuova forma d'arte.[45]

Per portare a compimento questa idea, il giornalista si guarda attorno per individuare nel panorama italiano una realtà che abbia i mezzi necessari a produrre videogiochi; così si rivolge ad una delle prime aziende del Bel Paese ad interessarsi a tale settore. Simulmondo,

---

[43] F. CARLÀ in A. PACHETTI, Ivi.
[44] Ibid.
[45] F. CARLÀ, Intervista da me effettuata il giorno 10/09/2015.

infatti, non è il primo tentativo di produrre videogiochi italiani: all'inizio degli anni '80 un'altra azienda bolognese legata al mercato videoludico tenta di iniziare la produzione di videogiochi sul territorio nazionale. Si tratta di Zaccaria, impresa produttrice di flipper e coin-op, che ottiene un certo successo a livello europeo grazie ai suoi flipper. All'epoca, infatti, le leggi italiane e di altri paesi europei impediscono la commercializzazione dei flipper americani, poiché considerano come gioco d'azzardo la possibilità di ripetere la partita da essi offerta tramite un apposito meccanismo. Zaccaria, allora, decide di produrre macchine conformi alle normative europee, che riescono ad imporsi nel vecchio continente, arrivando addirittura ad essere venduti in America. Quando i videogiochi fanno la loro comparsa, l'azienda bolognese è tra i primi soggetti ad introdurre i giochi elettronici in Europa producendo *TV Joker*, uno dei tanti cloni di *Pong*, su licenza di Atari nel 1972. Nel 1984 Zaccaria tenta il salto da licenziatario a sviluppatore di giochi originali con *Quasar*, ma il tentativo si rivela un fallimento a causa della forte concorrenza di Stati Uniti e Giappone. Il fallimento di Zaccaria lascia in stallo il mercato italiano, poiché nessuno tenta di produrre videogames fino all'arrivo di Simulmondo. Se si considera che in paesi come Inghilterra, Francia e Spagna vengono creati videogiochi per tutti gli anni '80, i tre anni di "silenzio" intercorsi tra la fine di Zaccaria e la nascita di Simulmondo costituiscono un ritardo enorme nello sviluppo del videogioco italiano rispetto agli altri paesi europei, causando quella situazione di generale arretratezza che si trascina ancora oggi.

Essendosi reso conto che la produzione di giochi arcade non è la strada giusta, Carlà decide di concentrare i suoi sforzi sugli *home computer*, che in quegli anni cominciano a fare la loro comparsa anche in Italia. Ma perché ciò sia possibile, Carlà deve incontrare qualcuno che abbia le capacità tecniche per trasformare il suo fermento teorico in un prodotto concreto, ha bisogno, cioè, di qualcuno che sappia programmare. Questo incontro sta giusto per avvenire, cambiando le sorti del videogioco italiano.

2.2 Fare videogiochi: la storia di Ivan Venturi

> [Simulmondo] È nata nel 1988 come società a responsabilità limitata. L'idea di fare l'azienda la ebbe Francesco Carlà, che al tempo era uno studente del DAMS e aveva 23 anni – io ne avevo 14 quando ci siamo incontrati la prima volta – lui era un giornalista, scriveva su *Rockstar*, e stava iniziando una rubrica su *MC Microcomputer* che si chiamava *Playworld*. Aveva questo interesse a fare l'azienda, il mondo simulato, il Simulmondo, il simulworld. Poi quando si è reso conto che c'erano le possibilità anche produttive per farlo – perché se vuoi fare

> un'azienda che fa videogiochi ma non c'è nessuno che fa videogiochi è un problema – io facevo videogiochi e quindi così è nata. Prima c'è stata la volontà di fare alcuni progetti; alcuni sono morti, non hanno mai visto la luce, altri come *Bocce* sono stati portati alla luce e messi sul mercato.
> […] sicuramente lui aveva un approccio molto teorico, mentre io - sia per mentalità sia per la mia storia personale – ho un approccio estremamente pratico. Facevamo le cose in modo diverso.[46]

L'incontro tra Carlà e una figura dotata delle capacità tecniche per rendere reale quello che lo studente del DAMS aveva solo immaginato è fondamentale per la nascita di Simulmondo e gli sviluppi futuri del videogioco italiano: questa figura è Ivan Venturi, all'epoca un ragazzino bolognese nato nel 1970, poi una delle figure di spicco di Simulmondo, infine una delle più importanti personalità del panorama videoludico italiano.

Venturi inizia la sua avventura nel mondo dei videogiochi alla fine degli anni Settanta:

> A quei tempi il telefono fisso era il principale mezzo di comunicazione e l'informazione globale era quasi inesistente. Alla persona comune, questa conoscenza arrivava in maniera sporadica tramite pubblicazioni di divulgazione scientifica. Qui da noi, i computer sui quali si potevano sviluppare videogiochi non venivano prodotti, nè tantomeno distribuiti o pubblicizzati; mancava totalmente una cultura tecnologica che ne diffondesse l'uso al di fuori dell'ufficio o del laboratorio. Negli anni '70, per il signor Rossi, la tecnologia del futuro era ancora la conquista di Marte.[47]

In questo clima, il giovane Ivan fa il suo incontro con i videogiochi nella penombra illuminata dal neon delle sale giochi e, in seguito, nei bar della riviera romagnola in cui trascorre le vacanze, visto che le sale arcade di Bologna cominciano ad essere vietate ai minori di 14 anni. I giochi sono costituiti dai classici dei cabinati coin-op, come *Pac-man*: Venturi ne rimane affascinato, vede in essi delle porte per nuovi mondi dalle infinite possibilità, immaginando di raggiungere le montagne che si intravedono sullo sfondo della campo di battaglia di *Battlezone* o che tra i frammenti di rocce spaziali di *Asteroids* compaia un intero mondo da esplorare. È un punto di svolta per il giovane Venturi: se fino a quel momento il suo sogno era di diventare un fumettista, ora conosce la sua strada. Vuole fare videogiochi.

Nel frattempo sono iniziati gli anni Ottanta e in Italia cominciano a comparire le prime console, tra cui l'Atari 2600 (versione europea del VCS, chiamata così per distinguerla dal successivo 5200 rilasciato nel 1982), l'Intellivision di Mattel e il Colecovision di Coleco, e i

---

[46] IVAN VENTURI, Intervista da me effettuata il giorno 26/05/2015 presso il Dipartimento di Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna.
[47] I. VENTURI, *Una vita di videogiochi: anni '70*, 16/12/2008, in *Fare Videogiochi: Appunti e memorie di Ivan Venturi*, www.kolagames.it, http://www.koalagames.it/koalaweb/pages/farevgblog/index.php/date/2008/12/page/2/.

primi *home computer* come il Sinclair ZX80 e ZX81, il Commodore PET e VIC 20, il Texas Instrument, seguiti poi dai più famosi Commodore 64 e Sinclair Spectrum; mentre l'Apple II, diffusissimo nel resto del mondo, rimane relegato ad una ristretta nicchia di specialisti, anche a causa del costo elevato, venendo utilizzato soprattutto per scopi più professionali. Il ritardo del nostro paese è evidente non solo rispetto agli Stati Uniti o al Giappone, all'epoca avanti anni luce, ma anche rispetto al resto d'Europa, in particolare se paragonato all'Inghilterra, in cui i computer avevano lasciato i laboratori già da diversi anni, prendendo posto nelle case. Il costo medio di uno di questi apparecchi è molto elevato (il costo di un Commodore 64 si aggira attorno alle 350.000 lire), tuttavia essi permettono una nuova tipologia di gioco, rendendo i videogames fruibili a casa e in ogni momento della giornata, senza doversi recare in sala giochi e inserire una moneta da 200 lire per ogni partita. Ciò cambia anche il modo di giocare: infatti, i titoli non sono più disegnati per far durare le partite il meno possibile, come accade per i giochi arcade, che aumentano velocità e difficoltà all'aumentare dei livelli per garantirsi più partite consecutive e quindi più gettoni, ma sono pensati per un ambiente casalingo, in cui il giocatore ha tempo e possibilità per l'esplorazione, anche se la scarsa capacità di memoria delle macchine domestiche rende i giochi meno belli da vedere e meno sofisticati rispetto agli arcade, che possono contare su maggiore potenza di calcolo. Tuttavia, questa situazione è destinata a cambiare velocemente, poiché sta iniziando a diffondersi anche nel nostro paese un nuovo modello di *home computer* il Commodore Amiga, lanciato nel 1985, che può contare su un processore a 16 bit, garantendo una qualità di grafica e sonoro inimmaginabile per le macchine della vecchia generazione.

In questi anni Venturi comincia ad avvicinarsi alla programmazione grazie al fratello Mirko, appassionato di computer e "studioso del lato tecnico dei videogiochi"[48], il quale si fa prestare i computer da amici e conoscenti (non possedendone uno proprio) per testare le proprie capacità. È allora che casa Venturi comincia a riempirsi di riviste di computer da cui i due fratelli ricavano listati e codici che inseriscono pazientemente nella macchina per ottenere rudimentali videogiochi.

> Il computer ormai non era più solo una cosa che si trovava alla NASA o nei bunker del Pentagono. Era nelle case di tutti, o meglio, di tutti quelli che potevano permetterselo. Infatti ci si trovava magari di pomeriggio a casa di quell'amico (beato!) il cui padre aveva comprato il Commodore 64 e un paio di (audio)cassette piene di videogiochi amatoriali, o dallo zio di quell'altro che ci lasciava armeggiare un pomeriggio intero alla tastiera del VIC20. Per esempio si tentava di risolvere l'avventura testuale *The Count* di Scott Adams, completamente in inglese. Quindi, armati di vocabolario oltre che di logica e inventiva, io e i miei amici cercavamo di

[48] I. VENTURI, *Una vita di videogiochi: iniziano gli anni '80*, 17/12/2008, cit.

> scoprire come superare gli enigmi e salvarci dal vampiro (il conte) che infestava l'antica casa. Per noi era un'esperienza senza precedenti, il gioco al quale avevamo sempre sognato di giocare.[49]

Sono proprio queste prime esperienze a rendere ancora più fermo Venturi nel suo proposito: creare mondi virtuali, disegnare di propria mano avventure all'altezza degli *adventure* di Adams, diventare, cioè, un programmatore di videogiochi.

Nel 1981 Venturi scrive il suo primo programma in BASIC su un Commodore 64 prestato al fratello dall'amico Stefan Roda: è il primo passo della sua carriera. Nel frattempo continua a coltivare la propria creatività riempiendo quaderni con i suoi fumetti, frequentando le sale giochi (specialmente la *Antares*, nel centro di Bologna, che non chiede la carta d'identità ai clienti) e leggendo una rivista di videogames, *Videogiochi*, che divora, esaminandone articoli e pubblicità e immaginando tutte le partite che potrebbe fare ma non può, non possedendo né computer né console. *Videogiochi* si concentra soprattutto sui titoli arcade e per console domestica, nonché sui flipper, tralasciando il mercato degli *home computers*; ciò è dovuto al fatto che la rivista si rivolga principalmente ai videogiocatori, mentre il pubblico dei computer ha competenze più tecniche, maggiormente orientate alla programmazione. È così che la rivista è costretta a chiudere, non riuscendo ad intercettare la massa critica dei computeristi.

Come abbiamo visto precedentemente, le riviste grandi e piccole che nascono in questo periodo sono il punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi dell'epoca in Italia. Accanto ad esse gli altri punti di ritrovo sono costituiti (oltre che dalle sale giochi) dalle edicole. All'epoca, infatti, i videogiochi venivano venduti da negozi di giocattoli, come PerGioco di Milano, o da negozi come Nannucci di Bologna, un negozio di musica che ha una sezione dedicata ai videogiochi. Qui si vendono giochi originali, provenienti direttamente dall'estero in copie non "localizzate", prive cioè di traduzione, sia per quanto riguarda il software sia per quanto riguarda il manuale. Le edicole, invece, offrono software decisamente più amatoriale, ma hanno prezzi minori e sono diffuse capillarmente sul territorio, divenendo il principale punto vendita di videogiochi dell'epoca: vi si possono trovare riviste di informatica con allegata audiocassetta che contiene il programma, spesso fatto "in casa" dallo stesso editore della rivista, come, ad esempio, System3 per citarne una. Il costo si aggira attorno alle 9.000 lire, più o meno il prezzo di un LP 33 giri in vinile. Ben presto, però, l'intera offerta disponibile nelle edicole risulta costituita da versioni pirata dei maggiori titoli stranieri; la stessa cosa avviene nei nascenti negozi di computer, spesso su iniziativa degli

---

[49] Ibid.

stessi proprietari, appassionati di informatica che vedono l'abilità di sproteggere e copiare un gioco come una dimostrazione delle proprie capacità davanti alla tastiera. La pirateria sopperisce alla mancanza di distribuzione di cui soffre gran parte dei titoli, al punto che gli appassionati si servono di questa sorta di "borsa nera" per mettere le mani sui giochi cui sono interessati:

> [Vi erano] gruppi di appassionati di Commodore 64, che all'epoca si riunivano in club o circoli. Uno di questi aveva affittato uno spazio aperto solo agli iscritti: una volta a settimana arrivavano 50 floppy dalla Germania con giochi e software nuovi e ci si trovava lì a copiare quello che poteva interessare. Si pagava un abbonamento mensile e si potevano copiare sul posto tramite Commodore 64 modificati che svolgevano l'operazione in un passaggio solo, macchine che nessuno si poteva permettere di avere in casa. Lì si potevano conoscere vari appassionati, tramite i quali si poteva arrivare alle copie migliori e sicuramente funzionanti: infatti, se ci si accontentava di giochi "semplici" come quelli sportivi, se ne potevano trovare facilmente copie funzionanti; ma se si cercavano giochi più complessi, come gli *adventure* che erano decisamente più lunghi, si poteva incappare in errori di copiatura o malfunzionamenti di cui non si era accorto chi aveva fatto la copia pirata. Ad esempio, ad un certo punto il gioco poteva chiedere di inserire il secondo disco; a quel punto si scopriva che il pirata di era dimenticato di copiarlo e perciò non si poteva proseguire nel gioco.[50]

A ciò si unisce un generale disinteresse da parte delle autorità e delle persone comuni, sprovviste degli strumenti giuridici e culturali per comprendere il valore dei giochi:

> Anche a me è capitato di piratare giochi, ne avevo centinaia, chiaramente nessuno comprato. Alcune cose, per esempio *Space Taxi*, non c'erano in negozio, tu lo ricevevi perché c'era l'amico che te lo dava. La cultura videoludica era alimentata dalla pirateria in quegli anni, la gente non sapeva cosa fossero i videogiochi, men che meno i giudici: non c'erano gli strumenti giuridici per difendersi. Se facevi causa a qualcuno che ti aveva piratato il gioco, il giudice non capiva di cosa si stava parlando, diceva: "ma è solo un giochino". Non c'era comprensione del valore economico che vi stava dietro.[51]

Il prezzo di un videogioco pirata va dalle 5.000 alle 15.000 lire, a seconda delle dimensioni e dell'importanza dei giochi, divenendo ben presto un vero e proprio business per chi se ne occupa.

Ma torniamo a Venturi, il 1983 è l'anno della svolta, poiché mette tra le mani del giovane un computer a sua disposizione, uno Sharp Mz 700 con registratore di cassette e plotter integrati, portato a casa dal fratello per realizzare un software gestionale per conto di un negozio. Nei momenti liberi, Venturi riesce a metterci le mani, creando il suo primo

---

[50] FEDERICO CROCI, Intervista da me effettuata in data 21/09/2015.
[51] I. VENTURI, Op .Cit., 2015.

videogioco vero e proprio che è un *adventure* testuale in stile fantasy, sulle orme del già citato Scott Adams, idolo del giovane programmatore:

> Sfruttando a fondo tutta la memoria dello Sharp Mz700 (quella che rimaneva libera una volta ‘caricato’ il linguaggio basic), produssi questo vasto e confuso scenario fantasy in cui, attraverso il semplicissimo parser (interprete di istruzioni) che avevo scritto, si affrontavano situazioni avventurose basate totalmente sulla mia immaginazione. Ogni ambiente, nel gioco descritto in 5-6 righe di testo, era nella mia testa un’ambientazione reale. Finalmente ero riuscito a togliermi qualche ‘mondo’ dalla testa e a ricrearlo!
> “Nord”, “Prendi”, “Lascia”, “Uccidi”, “Scava”… quante cose si potevano fare con così poche istruzioni disponibili per il giocatore!
> A livello di programmazione, era di una semplicità estrema. Tanti blocchi di programma basic, praticamente uno per ambiente, in cui all’inizio c’era la visualizzazione della descrizione dell’ambiente, parte di essa dinamica in base allo stato delle variabili (se la variabile PORTAPLUMBEA = 1 allora scrivi “DAVANTI A TE LA PORTA PLUMBEA E’ SPALANCATA!”); poi l’input delle istruzioni impartite dal giocatore, poi la serie di IF-THEN che accendeva/spegneva le variabili che memorizzavano le porte aperte e chiuse; la serie di IF-THEN che rimandava ad altri ambienti, normalmente collegate alle istruzioni di direzione NORD, SUD eccetera.
> Infine un bel “NON POSSO FARLO”. Cioè, se l’istruzione scritta dal giocatore non veniva interpretata, il parser rispondeva semplicemente picche, sia che si fosse scritta una parola senza senso, sia che tale parola non fosse prevista in quell’ambiente.
> Insomma: il mio primo adventure non era esattamente un gioiello di programmazione. Ma il vasto pubblico che ebbi (mio fratello, mio cugino, un paio di miei amici, forse mia madre) lo apprezzò, diciamo che non si rifiutò di giocarlo.
> Ci dedicai quasi tutto il mio tempo libero, realizzavo 5-10 ambienti (o locazioni) diversi al giorno. In un mese lo scenario dell’adventure era quindi piuttosto ampio, quasi un paio di centinaia di locazioni. Per giocarlo tutto ci voleva una mezza giornata buona.[52]

Dopo qualche tempo, il computer viene restituito e il gioco, nella sua unica copia su cassetta e listato, finisce in un cassetto. Ma non importa: per la prima volta il ragazzo è riuscito a creare qualcosa di suo, a far uscire dalla propria testa uno di quei mondi tanto a lungo immaginati. Ormai la strada verso Simulmondo è segnata.

2.3 L’incontro

Nel 1984, stufo dei computer che entrano ed escono da casa, restituiti ai legittimi proprietari, Venturi decide di approfittare di una borsa di studio concessa da un’azienda bolgnese agli studenti usciti dalla scuola media con il massimo dei voti. Con i soldi del premio il quattordicenne decide di comprare un computer tutto per sé: la scelta cade sul

---

[52] I. VENTURI, *Il primo adventure che ho scritto*, 23/12/2008, cit.

Commodore 64 con processore 8 bit, all’epoca il computer più diffuso in Italia, anche se ben presto sarebbe stato soppiantato dai nuovi computer a 16 bit come Amiga e Atari ST. Il Commodore 64 è molto semplice ma conta su un buon audio e un buon video, inoltre è utilizzabile immediatamente perché ha il linguaggio BASIC già caricato all’avvio (a differenza dello Sharp Mz 700, in cui doveva essere inserito manualmente ad ogni accensione); la macchina ha a disposizione 8 sprites, oggetti che possono muoversi indipendentemente rispetto allo sfondo, e 16 colori. Tuttavia, il Commodore 64 non è fornito di monitor, ma deve essere collegato al televisore di casa tramite cavo coassiale. Grazie ad esso Venturi comincia ad apprendere le basi e i trucchi della programmazione:

> Non era particolarmente difficile. Ma il fatto che non lo facessero in molti, né che molti eminenti esperti ne sapessero un’acca, rendeva chi utilizzava gli home computer una sorta di misteriosi guru.
> Personalmente immaginavo il computer come un mondo a parte, in un’altra dimensione, dove le informazioni scorrevano come luce e i programmi si animavano di vita propria. Avete presente Tron?[53]

Con il Commodore Venturi, ormai liceale, scrive altri due giochi *adventure*: *L’anfora del Dio Stellare*, testuale, e *Fuga da Kreon 3*, testuale e grafica; siamo nel 1985. A questo punto il ragazzo comincia a chiedersi se non sia il caso di far vedere le sue opere a qualcuno che sia al di fuori del suo pubblico abituale, composto da amici e famigliari. Decide allora di inviare *L’anfora del Dio Stellare* alla Commodore Italia, nella speranza che possa essere pubblicato, ma non riceve alcuna risposta.

Fortuna vuole che Stefan Roda, amico del fratello di Venturi, collabori con una persona molto addentro al mondo videoludico, cui propone di mostrare i lavori del giovane Ivan. Questa persona è proprio Francesco Carlà, all’epoca in procinto di iniziare la sua rubrica *Playworld* su *MC Microcomputer* e impegnato con la tesi di laurea sempre sui videogiochi. Roda presenta Venturi come programmatore e Carlà lo accoglie con entusiasmo mostrandogli i suoi progetti e regalandogli diverse cartucce; fa parte del gruppo anche Federico Croci, appassionato di flipper e di *adventure* nonché futuro dipendente di Simulmondo, il quale all’epoca collabora con Carlà fornendo le soluzioni dei giochi *adventure* del momento, che il giornalista pubblica su *Playworld*. Venturi rimane colpito dall’approccio di Carlà, che sembra totalmente opposto al suo: infatti, se il primo è entrato nel mondo dei videogame sperimentando le proprie capacità creative di fronte allo schermo, il secondo ha un’impostazione totalmente teorica, come abbiamo visto, basata su un idea di videogioco come forma di espressione artistica, tanto da avere idee per giochi estremamente avanzati

[53] I. VENTURI, *Una vita di videogiochi: Commodore 64 vs. Sinclair Spectrum*, 09/01/2009, cit.

(forse *troppo* avanzati) per il periodo, come un gioco ispirato ai fatti dell'Achille Lauro, un vero e proprio *newsgame*[54] su un fatto di strettissima attualità (il dirottamento è avvenuto, infatti, il 07 ottobre 1985). Come ricorda Venturi:

> Francesco non era un tecnico, aveva (ha tuttora) una cultura profondissima e una propria visione molto forte, quindi riusciva a individuare davvero l'anima del videogioco. A volte prediligendo aspetti tecnici, altre volte invece valorizzando dettagli visivi, sonori o della storia.
> […]
> Tornai a casa intontito dalla visione del futuro che Carlà mi aveva offerto.[55]

L'incontro con Carlà dà al giovane programmatore una spinta creativa fondamentale che lo spinge a sperimentare nuove soluzioni creative. A metà anni Ottanta un videogioco 8 bit può essere sviluppato anche da una sola persona nel giro di 6-8 mesi e molti di questi sviluppatori raggiungono lo status di vere e proprie star, come il già citato Jeff Minter. Nel frattempo anche le grandi aziende come Electronic Arts e LucasArts cominciano a far sentire il loro peso economico e organizzativo sul mercato italiano e internazionale. Venturi, dunque, si mette d'impegno e crea due nuovi giochi, un manageriale basato sulle corse di tartarughe e un platform, nella speranza di farsi notare dal "giornalista", come lui chiama Carlà; per fare ciò comincia a sperimentare nuove tecniche come l'utilizzo del linguaggio macchina:

> Ma la cosa davvero istruttiva arrivò quando, alla fine dell'estate, andai a trovare Francesco a casa sua, vicino a via Saffi a Bologna. Salii le scale, io come al solito quasi ammutolito (ero MOLTO timido, da bravo nerd), e Francesco mi accolse con la sua consueta brillantezza.
> Superato il corridoio, arrivati nella camera dove erano sistemati su un lungo tavolo vari computer (tra i quali un paio di C64), 'caricai' e attendemmo il lento caricamento (da nastro) delle mie fatiche. Immaginate la mia tensione: lavoravo per 4-6 mesi a una cosa prima di mostrarla a Francesco, quindi in quei momenti ero decisamente in fibrillazione e pendevo dalle sue labbra.
> Carlà guardò con attenzione i miei nuovi giochi, mi fece alcuni commenti positivi ('che begli ascensori') e poi caricò sul Commodore 64 un (meraviglioso) videogioco della Palace Software chiamato *Cauldron II,* dove una zucca rimbalzante si muoveva rimbalzando in un castello dell'orrore e una minacciosa strega urlava la sua risata digitalizzata ogni volta che si moriva.
> Carlà mi fece un discorso breve e chiaro: i tuoi giochi sono carini, ma questo (*Cauldron II*) è la qualità da porsi come obiettivo. O facciamo cose del genere, o non andiamo da nessuna parte.[56]

[54] Per *newsgame* si intende un videogioco che ha l'intento di inserire il giocatore all'interno dei meccanismi sottesi ad un evento reale, sia esso legato alla cronaca, alla politica o all'attualità. A tal proposito cfr. IAN BOGOST, SIMON FERRARI, BOBBY SCHWEITZER, *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2010; ELISA MANDELLI, *La realtà in gioco: il documentario tra cinema, videogame e nuovi media*, in E. MANDELLI, VALENTINA RE (a cura di), op. cit., 2011.
[55] I. VENTURI, *Vita di Videogiochi: L'incontro con Francesco Carlà*, 07/01/2009, cit.
[56] I. VENTURI, *Una vita di videogiochi: La lezione di Francesco Carlà*, 12/01/2009, cit.

Lo schiaffo morale è duro da digerire per l'allora quindicenne. Egli però non si abbatte, ma fa sua la lezione impartitagli da Carlà, tentando di aumentare il livello di sofisticatezza dei propri progetti e delle tecniche utilizzate per trasformarli in realtà. Venturi continua a programmare sul proprio Commodore 64 anche se sono già disponibili modelli di *home computer* con processore a 16 bit, come Amiga e Atari ST. Oltre ad avere un processore più potente, questi ultimi sono dotati di diversi sottoprocessori dedicati specificamente alla grafica, allo schermo e al sonoro: grazie ad essi le versioni per computer dei videogiochi arcade sono all'atezza quelle che si vedono nelle sale giochi. Inoltre si cominciano ad utilizzare i floppy disk come supporto di memoria, più compatti e con una memoria maggiore delle cassette.

Venturi, in ogni caso, continua a lavorare con il suo Commodore 64 utilizzando il joystick per disegnare la grafica, ttracciando cerchi e linee che poi riempie col colore, lavorando un pixel alla volta. Il nuovo progetto si chiama *Columbus Race*, un'avventura che vede Cristoforo Colombo partire all'esplorazione dello spazio profondo. Il gioco è diviso in due parti: l'esplorazione spaziale segue i canoni del genere strategico, mentre l'esplorazione dei pianeti ha le modalità del gioco arcade, sotto forma di una velocissima gara tra moto su una monorotaia. Venturi si impegna nel design delle astronavi e degli ambienti, nonché nelle animazioni: sostenuto dall'aiuto del fratello Mirko e di Stefan Roda, Ivan comincia a programmare in linguaggio macchina per riuscire ad animare la rotaia in modo da ottenere l'effetto di scrolling velocissimo visto in giochi come il già citato *Iridis Alpha* di Jeff Minter. Per fare ciò riprende daccapo il codice più e più volte, fino ad ottenere un risultato soddisfacente; ciò è estremamente formativo per il giovane programmatore che impara come reagire di fronte ad un difetto della programmazione: meglio ricominciare da zero piuttosto che aggiungere correzioni continue, che finiscono per rendere il codice raffazzonato ed instabile.

Ad un paio di mesi di distanza dalla famosa "lezione", Venturi ritorna da Carlà con in mano il lavoro svolto su *Columbus Race*. Lo studente del DAMS ne rimane favorevolmente impressionato, si ritrova finalmente tra le mani un gioco che, seppur ancora grezzo, potrebbe rivelarsi un prodotto appetibile per il mercato. Carlà si rende conto di avere le possibilità di applicare le sue teorie sul videogioco creando direttamente dei software commercializzabili: decide, allora, di reclutare Venturi e Federico Croci, costituendo il primo embrione dell'azienda a venire. Uno dei primi lavori accettati da Carlà in questa fase avviene su commissione della stessa Zaccaria, che nel frattempo è fallita e ha cambiato nome in Mr. Game, dopo essere stata rilevata dall'imprenditore Alfredo Cazzola. L'azienda bolognese ha

in programma la produzione di alcuni flipper che integrano al loro interno un videogioco, e affida a Carlà e ai suoi collaboratori la realizzazione del software:

> In certe fasi del gioco del flipper, quando la palla finiva in una buca, il gioco si fermava e cominciava il videogame sul tabellone, nel quale bisognava giocare, ad esempio a motocross, usando i bottoni del flipper, per spostarti a destra o a sinistra. Questo aveva due bottoni laterali e altri due pulsanti in due specie di manopole, perciò permetteva di fare molte cose: si poteva far saltare la moto oppure bisognava schiacciarli velocemente nelle gare di automobilismo per far andare in testa la propria auto. Erano giochi molto semplici, ma all'epoca il programmatore faceva tutto lui, programmava, scriveva la musica e si inventava anche la storia del gioco.[57]

Successivamente, Carlà viene contattato dalla famiglia Arioti, imprenditori bolognesi che, tra le altre cose, si interessano ai videogiochi: essi possiedono, infatti, ItalVideo, azienda che si occupa di duplicazione di videocassette, audiocassette e floppy disk, attraverso la quale gli Arioti producono anche copie non autorizzate di popolari videogiochi per C64; copie pirata che essi commercializzano utilizzando un'altra delle loro aziende, Armati. La famiglia Arioti contatta Carlà perché vuole uscire dal mercato dei titoli pirata e crede che l'esperienza nel settore maturata dal giornalista possa guidarli nella transizione. Carlà decide di accettare l'offerta perché sa che un'azienda di duplicazione è indispensabile per la sua azienda di videogiochi, in quanto è necessaria a produrre fisicamente le copie che raggiungeranno gli scaffali dei negozi. Non solo, la collaborazione con una realtà affermata come ItalVideo permette di accedere alla rete di distribuzione che essa ha costituito negli anni attraverso accordi con i rivenditori, oltre a garantire una certa credibilità all'iniziativa di Carlà, che si trova sponsorizzata da un'azienda già conosciuta e affermata. La collaborazione con gli Arioti dà alle idee del teorico del Simulmondo una base economica e commerciale stabile perché possano trasformarsi in realtà: l'avvento di Simulmondo è sempre più concreto.

2.4 Tre passi nel Simulmondo: Bocce, Simulgolf e Italy '90 Soccer

Il mercato videoludico italiano in quel momento è dominato dai titoli americani, che ne costituiscono il 99%. La pirateria la fa ancora da padrone, essendo la principale modalità distributiva dei videogiochi: sia le riviste vendute in edicola sia gli stessi negozi di videogiochi offrono principalmente titoli pirata; la pirateria permette inoltre di reperire titoli stranieri che altrimenti non sarebbero arrivati sugli scaffali delle rivendite del Bel Paese.

---

[57] F. CROCI, Op. cit., 2015.

Molte aziende di duplicazione, che creano copie di floppy, cassette e simili, sostengono i propri affari sproteggendo e distribuendo copie pirata attraverso edicole e negozi.

Intanto, il progetto *Columbus Race* prosegue, con Carlà che dà consigli di design e gameplay al giovane Venturi, proponendo modifiche agli ambienti e ai personaggi. Il gioco sente la forte influenza dei gusti e delle letture di Carlà, virando sempre più dal genere fantascientifico ad uno più ispirato ad un classico della letteratura come *Alice nel paese delle meraviglie*. Nonostante le buone intenzioni, il gioco non riesce a raggiungere una versione definitiva, complice una difficile situazione personale dello stesso Venturi, che deve affrontare la morte del padre e l'inserimento in una nuova classe di liceo in cui deve fare i conti con ragazzi più grandi e radicalmente diversi da lui. Anche Carlà finisce per disinteressarsi al progetto, poiché concepisce l'idea per un gioco con cui conta di poter inserire il suo gruppo di lavoro nel mercato italiano: il primo vero gioco targato Simulmondo.

Fedele alle proprie idee, Carlà immagina una simulazione: a suo parere le simulazioni più efficaci per un videogame sono quelle degli sport, che sono dinamiche, divertenti e non richiedono che il giocatore impari le regole, visto che le ha già imparate tramite la sua esperienza personale nel "mondo reale". Come scrive lo stesso Carlà:

> Anno dopo anno con il mezzo interattivo sono stati simulati tutti gli sport esistenti, ma, [...] non tutti gli sport sono ugualmente adatti ad essere simulati. Tra tutti gli sport il più interattivo è sicuramente il golf, sport di un solo giocatore che sembra fatto apposta per essere ripreso in versione software.
> Ma anche il tennis e gli sport di motore sono parecchio indicati per una trasposizione interattiva. Lo stesso baseball, sebbene sia uno sport di squadra e quindi poco adatto per definizione alla simulazione, grazie alla sua frammentazione in sequenze di gesti sportivi separati, è stato molto ben riprodotto in videogame. La stessa cosa è avvenuta alla vela e al basket, a quest'ultimo soprattutto nella versione poco tecnica, ma molto spettacolare del "one on one", uno contro uno. Disastrosa la situazione degli sport televisivi per eccellenza: il calcio e il football americano, tanto sono adatti alle riprese televisive quanto poco lo sono alla simulazione. Buona invece l'attitudine d'esser simulato del pugilato e ottima quella delle specialità dell'atletica e del nuoto.[58]

Si può facilmente notare come la logica che sottende il pensiero di Carlà, il videogioco come simulazione dell'esperienza reale, ne influenzi il giudizio: infatti, egli ritiene meglio simulabili e, quindi, più adatti ad un videogioco, quegli sport che si giocano individualmente o, pur essendo sport di squadra, si frammentino in una serie di azioni individuali. Questo perché ciò consente di restituire al giocatore l'esperienza diretta dell'attività sportiva, come se fosse lui stesso a praticarla. Il pensiero di Carlà è sicuramente influenzato dalle limitazioni tecniche imposte ai software dell'epoca in cui scrive, ancora incapaci di rendere con

[58] F. CARLÀ, Op. Cit., 1996, pp. 171-172.

sufficiente dinamismo gli sport di squadra; tuttavia, è interessante notare come i giochi che oggi restituiscono con precisione e realismo attività come il calcio, registrando ogni anno un enorme successo di pubblico come *FIFA* di EA o *PES* di Konami, offrano una simulazione certo, ma non tanto dell'attività sportiva in sé, quanto della sua riproduzione televisiva. Con tanto di filmato iniziale che mostra la discesa in campo delle squadre, le grafiche con le formazioni, fino ad arrivare ai vari replay, moviola e commento tecnico, senza dimenticare gli *high-lights* delle azioni più significative, trasmessi nell'intervallo.

Ma torniamo a noi. Poiché il mercato deve essere quello italiano, Carlà sceglie di simulare uno sport che sia tipicamente italiano. La scelta ricade sul più italiano di tutti, un gioco che nessuno aveva mai simulato prima:ecco allora l'idea di un software che simuli il gioco delle bocce. Siamo nel 1987, Carlà prende accordi per la distribuzione con ItalVideo, un'azienda di duplicazione che ha sede nei pressi di Bologna e incarica Venturi di sviluppare il progetto. Così come il primo videogioco commerciale al mondo (i giochi di Baer su Odissey e, successivamente, *Pong*, vedi *supra*), anche il primo videogioco commerciale italiano risulta essere la simulazione di uno sport.

Non si può certo dire che Venturi condivida l'entusiasmo di Carlà per il nuovo progetto; d'altronde è comprensibile che sia difficile abbandonare il lavoro su una grande avventura spaziale per dedicarsi al ben più pedestre gioco delle bocce, soprattutto se chi è incaricato di lavorarci non è un pensionato ma un ragazzo appena diciassettenne. Nonostante ciò, il programmatore la prende con molta professionalità:

> [I giochi cui amavo giocare] Non hanno influenzato direttamente il mio lavoro: io ho iniziato a fare giochi per l'esigenza fortissima di dare sfogo alla mia creatività, creare mondi, che non erano necessariamente quelli che volevo interagire. Io ho iniziato a fare giochi in maniera semi professionale da subito: ad esempio, *Bocce* a me faceva schifo, ma era il gioco italiano, Carlà voleva fare quello. […] Alla fine ho fatto quello che dovevo fare: ogni cosa che fai puoi farla bene, puoi farla come ti pare e magari anche appassionartici.[59]

E invero, Venturi si appassiona al progetto mettendoci impegno e competenza, sviluppando, così il suo primo vero videogioco.

Bocce si ispira ad un precedente gioco di golf, *Leader Board* del 1986 sviluppato dai fratelli Carver per Access. All'epoca è il simulatore di golf più venduto di sempre e quello che vanta la maggiore qualità; Carlà ammira molto la facilità di interazione e il realismo delle meccaniche di gioco, la resa degli effetti delle diverse mazze sulla pallina, nonché gli effetti

[59] I. VENTURI, Op. cit., 2015.

sonori e la grafica dei vari percorsi, al punto da considerarlo uno dei dieci titoli fondamentali della storia del videogioco:

> Ricordo esattamente, e mi succede sempre quando interagisco per la prima volta un software rivoluzionario [...], la faccia che feci appena riuscii a scagliare la prima biglia verso la bandierina: la cosa più terribile fu che mi sentii un golfer, proprio io, che come molti italiani, non avevo (non ho) mai preso un bastone da golf in mano. Dopo quel primo tiro sono rimasto incatenato a *Leader Board* per qualche mese e alla fine mi sentivo un campioncino, non credo di essermi divertito più tanto spesso come in quel periodo. Riassumo al volo la forza di simulazione di *Leader Board*. L'ergonomia (la furbizia di farti credere con i fatti interattivi di essere nel pieno dominio di tutte le condizioni essenziali per giocare a golf […]); l'incatenamento e la coazione a rigiocare, che si ottiene con la chiarezza delle regole e il divertimento progressivo durante la simulazione; e infine la qualità dei servizi, i congegni per assisterti quasi intuendo i tuoi desideri, aiutandoti senza che tu te n'accorga.[60]

È difficile essere all'altezza di un modello tanto alto, ma Venturi ce la mette tutta per creare un gioco che vi si avvicini. Innanzitutto studia e si appassiona alle regole delle bocce sia nella loro versione outdoor sia nella versione indoor. Poi si interessa al movimento del bocciofilo, a tutte le azioni necessarie a scagliare la boccia nel punto giusto per riuscire a riprodurle con la massima fedeltà con gli *sprite* del Commodore 64. Per fare ciò, Venturi decide di mettersi d'impegno anticipando il suo programma di studi per affrontare la trigonometria e la fisica necessarie per riprodurre con realismo il movimento delle bocce, le loro traiettorie ed i rimbalzi.

Questi accorgimenti tecnici sono inseriti in un architettura curata e ironica: il menù iniziale è incorniciato da colonne e frontoni in stile tempio classico, mentre la statua del Bocciofilo (che fa il verso al Discobolo di Mirone) compare tra fasci di luce poco prima che il programma dia il via alla partita dimostrativa, che si può ammirare rimanendo per un certo tempo sul menù senza inviare alcun comando. La schermata di gioco è divisa in tre riquadri: uno che riproduce il giocatore intento a lanciare la sfera, uno che riproduce il campo da gioco,visto dall'alto per rendere più chiara la situazione della partita, e infine uno che mostra il luogo in cui si svolge la gara, la bocciofila della disciplina indoor o la strada di campagna della versione outdoor. I suddetti riquadri godono di un'ulteriore finezza, l'utilizzo della "grafica metallica" per abbellire le diverse icone, da poco introdotta e utilizzata con successo nei sistemi operativi Microsoft; essa consiste nel mettere un bordo chiaro in alto a sinistra a tutte le icone e uno scuro i basso a destra, ottenendo un effetto di tridimensionalità. Ultimo ma non meno importante, all'interno dei filmati di avvio compare per la prima volta il simbolo dell'azienda di Carlà e soci, un pianeta con due satelliti che vi orbitano attorno a mo' di

---

[60] F. CARLÀ, Op. cit., 1996, p. 258.

elettroni; mentre nei credits l'azienda abbandona l'iniziale denominazione anglofona per una tutta italiana: è finalmente comparso il nome Simulmondo.

Il gioco viene interamente sviluppato dal solo Venturi, che si occupa di codice, gameplay, grafica e sonoro. Con i guadagni del suo primo gioco da professionista, uniti a quelli di un gioco sulla tombola commisionatogli da ItalVideo, il giovane riesce a comprare un motorino e un monitor per il suo Commodore.

Non appena terminato il lavoro su *Bocce*, Carlà propone a Venturi di lavorare ad un altro gioco: si tratta nuovamente di una simulazione sportiva, di uno sport finora mai simulato, il minigolf. In pieno stile Carlà il gioco prende il nome di *Simulgolf*. Con questo secondo progetto Venturi comincia a maturare, modificando il proprio metodo di lavoro secondo i consigli forniti da Carlà; o meglio, creando un proprio metodo di lavoro: infatti spesso e volentieri i due discutono, con Venturi che reclama assoluta libertà creativa e accetta di malavoglia che Carlà metta il naso nel suo lavoro. In realtà, il programmatore stesso si rende conto di come i consigli forniti dall'amico dall'alto della sua esperienza siano importanti e di come sia fondamentale creare un piano di lavoro ben definito e procedere con metodo. Perciò comincia a procedere per gradi, preparando inizialmente bozzetti e mappe, pianificando in modo più rigoroso il lavoro. Fino a quel momento l'unica preoccupazione di Venturi era di concludere la propria attività nel minor tempo possibile, ora i consigli di Carlà gli dimostrano come sia fondamentale procedere con metodo.

Il programmatore comincia allora a progettare una per una le 18 buche del circuito, ognuna dotata delle sue particolarità e dei suoi effetti speciali, per dare l'effetto da luna-park tipico delle piste da minigolf, cui contribuisce anche la grafica metallica e "giocattolosa". Il gioco è arricchito da tutta una serie di effetti legati al funzionamento dei vari congegni disposti sulla pista e ai movimenti della pallina, come la sua scomparsa all'interno dell'ombra della buca. Per rendere il tutto sufficientemente realistico, Venturi deve rimettere mano alla fisica e alla trigonometria studiate per ricreare i rimbalzi delle bocce nel gioco omonimo: con estrema difficoltà e con algoritmi non proprio ortodossi, il programmatore riesce ad ottenere un risultato finale abbastanza soddisfacente.

> In Simulgolf c'erano le diverse irregolarità delle piste, angoli strani, curve lungo le quali la pallina doveva poter scorrere, scivoli, salite, tunnel: mi inventai una sorta di mappatura dei rimbalzi relativa a ogni pixel del bordo pista. Praticamente calcolavo a ogni ciclo di gioco se la pallina era in una certa posizione e che direzione aveva. In base alla posizione andavo a pescare un valore direzionale, che incrociato con quello della direzione della pallina determinava in che direzione sarebbe dovuta rimbalzare la pallina. Fu abbastanza macchinoso definire tutti i punti traiettoria possibili, ma alla fine il risultato fu piuttosto buono, dato che la

> struttura dei rimbalzi era verosimile ma conteneva vari elementi di sorpresa 'inseriti a mano', insomma le leggi della fisica riscritte con un po' di spezie aggiunte, per arricchire creativamente i rimbalzi, importantissimi nel gioco del minigolf.[61]

Il lavoro su *Simulgolf*, però, procede a rilento, fino ad arrestarsi del tutto nell'estate del 1988, poiché lo stesso Venturi è impegnato nell'esame di maturità. Questo è il punto di non ritorno per la carriera del programmatore bolognese che, complice una prova non proprio soddisfacente, si ritrova a pensare al futuro, realizzando che vorrebbe continuare a creare videogiochi, trasformandolo però in un mestiere di cui vivere. La decisione è presa: Venturi si rimette all'opera, conclude *Simulgolf* e termina una versione riveduta e corretta di *Bocce*, che esce con il nome di *Bowls*, consegnandolo all'ItalVideo per la duplicazione e la distribuzione in tempo per l'uscita nel periodo natalizio.

In quegli anni, ormai, gli home computer a 8 bit, come quello su cui lavora Venturi, stanno cedendo il passo ai più potenti computer a 16 bit come l'Amiga. Questi ultimi garantiscono prestazioni sicuramente più elevate, ma risultano decisamente più complicati da programmare, rendendo più difficile il lavoro da one man team cui è abituato Venturi. Il programmatore comincia a far pratica con il nuovo sistema su un Amiga prestatogli da Carlà: porta a termine alcune sperimentazioni con grafica e sonoro (alcuni suoi disegni vengono usati dal giornalista per illustrare i propri articoli su *L'Espresso*), ma si rende conto che il nuovo computer è qualcosa di totalmente diverso dal vecchio Commodore 64, per potervi programmare bisogna abbandonare l'intero sistema di lavoro sviluppato fino a quel momento per metterne a punto uno totalmente nuovo. Giunto a questo punto, Venturi rinuncia a sviluppare per Amiga la stessa competenza conquistata con fatica per il Commodore 64, tanto più che Carlà è già in contatto con altre figure capaci di programmare con il nuovo hardware. Scrive Venturi:

> Questa decisione che presi è stata di un'importanza fondamentale per me e per come ho affrontato il rinnovamento tecnologico, continuo, nel corso della mia vita professionale. A un certo punto bisogna fare una scelta: diventare degli specialisti, ficcando il naso a fondo nella tecnologia senza poterlo rialzare mai per paura di perdere fatalmente il contatto con essa, oppure imparare a gestire la tecnologia, imparando bene quelle che sono le linee fondamentali che l'attraversano e imparando a riconoscere la loro apparizione nel continuo evolversi elettronico e informatico.
> Continuo a fare videogiochi da allora, e sono passati vent'anni. Ma è da oltre quindici anni che non scrivo più una linea di codice. Anche se, come andare in

[61] I. VENTURI, *Una vita di videogiochi: esame di maturità, Simulgolf*, 25/02/2009, cit.

> bicicletta, il saper programmare è una cosa (e una forma mentis) che non si dimentica.[62]

I programmatori per Amiga con cui Carlà è in contatto sviluppano per la sua neonata azienda il terzo gioco del 1988. Si tratta di un titolo calcistico intitolato *Italy '90 Soccer*; i suoi creatori sono un trio di fratelli romagnoli Davide, Marco e Francesco Dardari, in arte Dardari Bros, rispettivamente di 21, 16 e 14 anni. I tre sono figli di Gilberto Dardari, che negli anni Settanta aveva cominciato a riprendere le partite del Cesena per poi trasmetterle nella natia Savignano sul Rubicone e nei paesi limitrofi, finendo per creare una vera e propria emittente via cavo: TeleRubicone. I fratelli cominciano lavorando nella televisione del padre, per poi appassionarsi all'informatica. Il loro primo lavoro è *Italy '90 Soccer*, nato per gioco nel garage e divenuto, grazie proprio a Simulmondo e ItalVideo, il primo videogioco calcistico sviluppato in Italia: Davide Dardari si occupa della programmazione, mentre Marco e Francesco si concentrano sulle grafiche:

> Nell'estate dell'87, per gioco, io e i miei fratelli sviluppammo un gioco sul calcio. Da soli. Non fu una commessa di Simulmondo, che al tempo nemmeno esisteva, [...]. Facemmo il gioco perché appassionati di elettronica; poi io quell'anno iniziai il primo anno di Università e cominciai a far girare questo dischetto, una demo, per far vedere cosa avevo fatto. Nel giro di pochi giorni o di poche settimane questi dischetti – si vede che erano stati duplicati – arrivarono nelle mani contemporaneamente di Carlà e di Riccardo Arioti [figlio del proprietario di ItalVideo], che mi chiamarono nella stessa sera, in maniera indipendente, credo, perché ricevetti le due telefonate nel giro di qualche decina di minuti. Mi chiamarono dicendomi che avevano visto la demo e li era piaciuta molto. Così nacque il contatto con la Simulmondo perché dopo qualche mese Carlà e Arioti si misero assieme per creare questa realtà per poi dividersi un anno dopo. Il gioco era quasi pronto: discutemmo delle condizioni economiche, ci diedero, ovviamente, un feedback artistico per fare alcuni miglioramenti e poi fu messo in commercio.[63]

Carlà vuole fortemente mettere in commercio il gioco dei fratelli Dardari perché sa che la sopravvivenza dell'azienda è legata al successo dei primi giochi prodotti e, perciò, uno di questi deve essere un gioco di calcio; questo nonostante Carlà nutra una profonda sfiducia nell'efficacia delle simulazioni di sport di squadra, che ritiene incapaci di rendere l'esperienza reale di quello sport:

> La storia del calcio interattivo è costellata di autentici fallimenti. Come mettere insieme ventidue giocatori e un arbitro nello stesso *screen*? Gli espedienti per risolvere questo problema sono stati tanti, ma nessuno davvero convincente.
> Cominciamo da *International Soccer* del già ricordato Andrew Spencer […]. Spencer non ha trovato nulla di meglio che rendere i giocatori da ventidue a dieci.

---

[62] I. VENTURI, *8 bit, 1 man, Amiga in cucina: Infine Simulmondo nasce*, 16/02/2009, cit.
[63] DAVIDE DARDARI, Intervista da me effettuata in data 15/09/2015.

> Ne viene fuori una specie di pallacanestro giocata con i piedi, a dire il vero interattiva e divertente, ma che con il calcio non ha molto in comune.[64]

Italy '90 Soccer utilizza un meccanismo simile: l'azione viene seguita attraverso uno *scrolling* laterale, cosìcchè i giocatori non sono mai visibili contemporaneamente se non per un massimo di sette giocatori presenti sullo schermo nello stesso momento. Gli *sprite* dei calciatori sono disegnati in modo tale da rendere l'illusione della tridimensionalità, tramite il gioco delle ombre che proiettano, infatti il motore del gioco è tridimensionale, ma la resa grafica è bidimensionale. I fratelli Dardari dimostrano una grande attenzione per i dettagli rendendo possibile a inizio partita scegliere quale colore delle maglie utilizzare per le diverse squadre, che ovviamente sono tutte le nazionali partecipanti alla competizione; inoltre, il bordo campo risulta vivace e animato grazie alla presenza di allenatori, indaffarate troupe televisive e tifoserie agguerrite. Un tale contorno risulta decisamente inusuale per quegli anni, in cui i videogiochi sportivi che vanno per la maggiore, come *Kick Off* (Anco, 1989) dell'inglese Dino Dini, si limitano a mostrare solamente il campo da gioco.

> Era tutto un lavoro di ottimizzazione: nel gioco c'erano anche le ombre dei giocatori, l'importante era individuare i colli di bottiglia del codice, i punto di rallentamento dell'esecuzione, e capire come risolverli. Se proprio non si riusciva bisognava ricorrere all'assembler, il linguaggio macchina. E infatti una buona parte del gioco era scritta in linguaggio macchina, [...]. Era mio fratello Francesco che mi diceva quello che il programma avrebbe dovuto fare. I nostri giochi non erano pensati per l'utente di basso livello, quello a cui interessa solo muovere il joystick, qualcosa si muove sullo schermo e lui si diverte. Lui aveva in mente un giocatore che, tramite mosse ben congegnate riesca a far fare cose complesse al gioco: si poteva fare la rovesciata, ma bisognava trovare la giusta combinazione. Non bastava schiacciare un tasto perché il computer si inventasse le mosse. Quello era il punto di forza e forse anche il punto debole di quei giochi, perché attirava chi volesse padroneggiare la macchina e allontanava chi voleva qualcosa di più semplice.[65]

Italy '90 Soccer permette all'utente di sfidare il computer o un altro giocatore, oltre a consentire la partecipazione al torneo di un massimo di otto giocatori umani. Ivan Venturi si occupa di creare una versione del gioco per il C64.

Con questi tre titoli a disposizione, Carlà si rende conto di non poter fare affidamento sulla ItalVideo per la nascita dell'azienda, visto che il direttore della casa di duplicazione ha in mente una diversa linea editoriale. Simulmondo deve, perciò, diventare autonoma; per fare ciò Carlà decide di utilizzare le possibilità offerte dalla sua attività giornalistica, pubblicando sulla sua rubrica *Playworld* un trafiletto in cui annuncia che Simulmondo sta cercando

[64] F. CARLÀ, Op. cit., 1996, pp.185-186.
[65] D. DARDARI, Op. cit..

programmatori (che devono saper operare "in linguaggio macchina o altri linguaggi evoluti su Amiga, C64, IBM, PC e Atari ST"[66]). Per partecipare basta inviare un floppy con un saggio delle proprie capacità. Finalmente, dopo tanti anni, il sogno di creare il "mondo simulato", il Simulmondo, sta per divenire realtà.

[66] Il testo qui riportato è tratto dal trafiletto presentato in GIACOMO GIORGI, *Simulmondo: una storia italiana*, *Leganerd.com*, 28/11/2012. Tuttavia l'articolo non indica la fonte da cui tale immagine è tratta. Il primo trafiletto a cui sono riuscito a risalire compare nel numero di *MC Microcomputer* del febbraio 1988 (p.102). Si può presumere che l'annuncio riportato da *Leganerd.com* sia successivo a quello da me indicato, in quanto riporta l'indirizzo della prima sede di Simulmondo (viale Berti Pichat 26), in cui l'azienda si trasferisce nell'autunno 1988. Al contrario, il trafiletto di febbraio '88 presenta come indirizzo di riferimento via Col di Lana 11/2, l'abitazione di Carlà adibita ad ufficio di Simulmondo fino al trasferimento dell'azienda nella sede storica di viale Berti Pichat.

CAP. 3: IL PERIODO DEI VIDEOGIOCHI SPORTIVI: 1989 - 1992

L'incontro tra le idee di Carlà e quelle di Venturi, unite all'esperienza del primo e alla competenza tecnica del secondo, porta alla nascita della prima azienda di videogiochi italiana. Attorno all'originario nucleo bolognese cominciano ben presto a riunirsi tutti coloro che in Italia hanno le capacità per programmare videogiochi e pensano di poterle trasformare in un'occasione professionale; è così che Simulmondo comincia a crescere e a svilupparsi, dandosi una prima organizzazione aziendale e cominciando a sfornare i primi titoli. Questa prima fase rimane fedele alle teorie del suo fondatore, che vedono i videogiochi e le tecnologie digitali in genere come una simulazione della realtà; perciò la maggioranza dei titoli prodotti in questi anni risulta composta principalmente da simulatori di attività reali e, nello specifico, di quelle attività più divertenti e più facili da riproporre in digitale: quelle sportive.

3.1 Simulmondo Party

Per fare ciò, Simulmondo si rende autonoma dalla società di videoproduzione ItalVideo, cui era affidata la distribuzione dei primi titoli, e diviene un'impresa indipendente costituendo una società a responsabilità limitata. A questo punto la società è composta da Francesco Carlà, che assume il ruolo di presidente, Riccardo Arioti, figlio del proprietario di ItalVideo e socio del giornalista, che diviene vice presidente e si occupa degli aspetti amministrativi, infine vi sono il programmatore e responsabile dei progetti per C64 Ivan Venturi e Federico Croci, che si occupa della segreteria. I restanti collaboratori sono vari programmatori in contatto con Carlà da altre zone dell'Italia. La società stabilisce la sua sede a Bologna, in viale Berti Pichat 26. I locali sono costituiti da un open space e tre uffici, più una terrazza che si affaccia sul cortile interno del palazzo; il tutto è arredato con materiale di recupero, come vecchi banchi di scuola, per ottimizzare i costi. Carlà e Arioti hanno tra le mani i primi giochi, pronti per essere commercializzati nel periodo natalizio del 1988, dopo le 3000 copie vendute da *Bocce* nel 1987: si tratta dei giochi sviluppati da Ivan Venturi per C64, *Simulgolf* e la versione riveduta e corretta di *Bocce*, ribattezzata *Bowls*, nonché *Italy '90 Soccer* per Amiga, il gioco calcistico frutto delle fatiche dei fratelli Dardari. Nello stesso

tempo l'annuncio pubblicato da Carlà su *MC Microcomputer* dà i suoi frutti, mettendo in contatto il suo autore con tutta una serie di figure che hanno la voglia e le capacità per far parte dell'impresa; trattandosi dell'unica realtà produttiva nel settore videogiochi in Italia, Simulmondo risulta essere un'attrattiva irresistibile per questo genere di profili professionali. Per dirla con Venturi: "Simulmondo si è trovata nella fortunata situazione che chiunque voleva fare videogiochi in Italia scriveva a noi."[67] Il problema è riuscire a mettere assieme le varie personalità, spesso provenienti da zone diverse della penisola, anche distanti tra loro; la soluzione viene trovata in una grande riunione che vuole fare il punto sulla situazione di Simulmondo, mettendo faccia a faccia tutti i suoi collaboratori.

Per fare ciò, Carlà organizza una festa nei locali dell'azienda nell'autunno del 1988, cui partecipano tutti i collaboratori sparsi per l'Italia; oltre a mettere in contatto le varie persone che lavorano per Simulmondo o stanno cominciando a farlo, la serata ha lo scopo di stabilire la strategia produttiva per gli anni a venire, mettendo sotto contratto le diverse personalità e definendo i progetti di cui ciascuno sarà incaricato. Tra coloro che partecipano all'iniziativa vi sono i precedenti collaboratori di Simulmondo come Venturi, Croci e i fratelli Dardari, accanto a volti nuovi come Riccardo Cangini, Mario Bruscella, Gaetano Dalboni, Stefano Balzani, Natale Fietta e i fratelli Alleva. Ciascuno di loro, nel corso della serata, firma un contratto di collaborazione con la società, in cui si descrivono i progetti in cui saranno coinvolti.

> I 'collaboratori' erano di tutti i tipi: dal ragazzino gasato [...] all'impiegato in giacca e cravatta con l'hobby della programmazione, al new dandy piemontese abilissimo programmatore PC (che ancora era assolutamente malvisto, in quanto piccolissima nicchia nel panorama videoludico. Una scheda grafica (CGA) con soli 4 colori, un look decisamente 'serioso'), al borghese medio con lo sguardo un po' pazzo, all'ingegnere appassionato di sport e di simulazione.[68]

Tutti questi soggetti provengono da diverse parti del Paese: oltre al gruppo bolognese che ha tra i suoi esponenti Venturi e Croci e quello composto dai fratelli Dardari, romagnoli, vi sono persone provenienti da Roma e Latina, dal Veneto e da Milano (i fratelli Alleva) mentre un altro gruppo proviene dalla Versilia. Nonostante tutte queste differenze, costoro condividono alcune caratteristiche, a cominciare dall'età media che si aggira attorno ai 18 anni: le figure apicali sono le più mature, Arioti ha 28 anni, mentre Carlà ne ha 27, invece i restanti collaboratori sono di gran lunga più giovani andando dai 19 anni di Ivan Venturi fino ai 14 di Francesco Dardari (gli altri due fratelli, Davide e Marco, hanno rispettivamente 21 e

---

[67] I. VENTURI, Op. Cit., 2015.
[68] I. VENTURI, *Fare videogiochi: nasce la Simulmondo!*, 27/02/2009, cit.

16 anni). Oltre all'età, i dipendenti della neonata *software house* condividono un simile sostrato sociale e culturale, provenendo dalla piccola e media borghesia e condividendo la stessa passione per la musica rock. Inoltre, risulta essere simile anche il loro percorso di studi, con una presenza quasi assoluta di profili provenienti da una formazione di tipo scientifico e tecnico, sviluppata grazie alla frequentazione del Liceo Scientifico o di diversi Istituti Tecnici, mentre risultano in netta minoranza i collaboratori provenienti da un percorso artistico o grafico, tra i quali Ivan Venturi che è diplomato ad un Liceo Artistico; ciò è imputabile principalmente ad una motivazione di carattere tecnico, in quanto all'epoca un programmatore può realizzare un gioco da solo, mentre un grafico non ha questa possibilità.

Nel corso della serata, Carlà riunisce tutte queste differenti personalità e tiene loro un discorso raccontando la storia di Simulmondo fino a quel momento, illustrando l'idea che sta dietro all'azienda nonché le sue strategie per il futuro: il cardine del discorso è l'attenzione della società per il prodotto e per la sua presentazione, cui è sottesa una strategia di marketing volta a far riconoscere la *software house* bolognese come rappresentante della tradizione del design italiano, volta a portare i valori caratteristici del made in Italy nel mondo dei videogiochi; intento che si può ben notare nelle parole rilasciate dallo stesso Carlà al settimanale *L'Espresso*,[69] cui dichiara di aver creato Simulmondo perché "stufi dei soliti giochi americani, storie di guerra, viaggi nell'iperspazio o nel fantastico. Volevamo fare un prodotto in cui trasporre finalmente la creatività italiana."[70] Funzionali a questo scopo sono le confezioni dei giochi che vengono mostrate durante la serata, su cui campeggia il logo di Simulmondo (un pianeta con due satelliti che vi orbitano attorno come elettroni su un atomo) non a caso opera del designer di fama internazionale Massimo Iosa Ghini, conosciuto da Carlà nella redazione di *Obladì Obladà*, programma per cui entrambi hanno lavorato.

La firma dei contratti, inoltre, dice molto sulle modalità con cui viene organizzata la produzione, poiché il fatto che gli accordi vengano presi con i singoli collaboratori mette in luce un'idea per cui lo sviluppo dei giochi viene affidato ad una singola persona o ad un piccolo team, cui viene lasciata completa libertà d'azione. Come afferma Carlà:

> [Su Playworld] ricevevo oltre 60 lettere al mese da tutta Italia. Erano ragazzi, anche tredici – quattordicenni, che a casa progettavano giochi spaziali o "fantasy". Le idee erano ingenue, ma la voglia di fare notevole. Ho pensato di canalizzare in una formula produttiva questo potenziale espressivo.[71]

[69] Cfr. ENRICO AROSIO, "Ragazzi Bit", *L'Espresso*, anno 35 n. 9, 05 marzo 1989.
[70] Ivi, p. 209.
[71] Ibid.

Ci troviamo dunque in un'organizzazione che vede nella creazione di un videogioco un'attività di tipo totalmente autoriale, lasciando il lavoratore libero di esprimere la propria competenza, capacità e anche fantasia, vista la materia trattata. Un criterio che viene riconosciuto anche dagli stessi collaboratori, le cui idee traspaiono nel già citato articolo de *L'Espresso*, in cui rilasciano dichiarazioni quali "non vorrei finire come un tecnico anonimo, neanche alla IBM" e "lavoriamo quando siamo ispirati" che fanno ben capire come i programmatori si sentissero considerati a tutti gli effetti degli "autori", personalità cui è concessa libertà creativa pressoché assoluta su un opera che sentono veramente propria; come afferma lo stesso Carlà, essi "si sentono comproprietari del prodotto".[72] Questo approccio alla produzione videoludica non è isolato, ma condiviso da molte realtà illustri: tra queste bisogna ricordare l'americana Electronic Arts, ancora oggi una delle major dell'industria di videogiochi, caratterizzata fin dai suoi primi anni di vita per l'attenzione al packaging e alla presentazione dei prodotti e per il rapporto con i propri dipendenti, trattati come artisti e, perciò, considerati i veri responsabili dei giochi creati; un approccio evidente fin dal nome che mette in chiaro l'intenzione dell'azienda di contribuire allo sviluppo di quelle che considera "arti elettroniche".

Per questi motivi il cosiddetto "Simulmondo Party" può essere considerato l'evento che sancisce ufficialmente la nascita dell'azienda omonima , in cui per la prima volta vengono definiti assetti produttivi e strategie organizzative. La serata porta frutti, sotto forma di nuovi progetti per la *software house* bolognese, che vuole fare il salto di qualità mettendo in cantiere idee ambiziose, veri e propri *serious games* che dovrebbero permettere il passaggio dalle semplici simulazioni sportive a giochi più sofisticati come gli *adventure*; tra i titoli in programma vi sono, ad esempio, *Rimini, mare azurro* un *adventure* con trama da giallo ambientato sulla riviera romagnola, *Mussolini Age*, un gioco di aviazione, in cui si sarebbero potuti pilotare apparecchi degli anni '30, e infine il fantascientifico *Italian Night 1999*, ambientato in una futuribile Italia di fine millennio caratterizzata dalla mescolanza di lingue e culture. Questi titoli recano evidente l'impronta di Carlà, delle sue teorie sul videogioco e delle sue idee su come rinnovarlo, ma si scontrano inevitabilmente con le limitazioni tecniche dell'epoca, che non consentono di svilupparle in maniera adeguata ai desideri del loro ideatore:

> Erano progetti interessanti, erano *serious games*, praticamente *interactive novel*. Ma non si potevano fare. Erano comunque idee innovative, nel senso che molte

[72] Ivi, p. 210.

> cose a cui adesso siamo abituati Francesco le aveva già in mente nei primi anni ’80, ma non avevano senso per una questione tecnica.[73]

Per questi motivi, dei circa quindici progetti messi su carta nel corso del “Simulmondo Party”, la maggior parte non vede mai la luce, arenandosi prima di raggiungere una forma definitiva. Tra i giochi sopravvissuti a questa dura selezione c’è proprio *Italian Night*, l’unico titolo[74] ad arrivare nelle case dei giocatori, seppur diversi anni dopo. Tuttavia, l’evento svoltosi quella sera è importante anche per un altro motivo, dal portato storico sicuramente più duraturo: infatti, esso costituisce, come dichiara Ivan Venturi, la prima occasione in cui i programmatori italiani si incontrano, discutono tra loro e divengono consapevoli di essere i primi membri di una comunità che sta muovendo i primi passi nel nostro paese.

3.2 Simulmondo: organizzazione e composizione dell’azienda alla fine degli anni ‘80

Simulmondo, in questi suoi primi anni di vita, regola la propria attività attraverso un’organizzazione decentrata: infatti, nella sede centrale di Bologna vengono definiti i progetti, che poi saranno sviluppati dai collaboratori che lavorano singolarmente o in piccoli gruppi organizzati sulla base della provenienza regionale, come, ad esempio, i fratelli Giuseppe, Andrea e Marco Alleva che offrono il proprio contributo da Milano, la città in cui vivono. Una volta terminata la fase di sviluppo, il gioco viene inviato nuovamente a Bologna per le attività di post-produzione. La città emiliana risulta dunque importante per il successo dell’azienda, soprattutto per la sua collocazione geografica: la sua posizione strategica, infatti, che la rende snodo delle principali vie di comunicazione che attraversano la penisola, permette una movimentazione del materiale in modo comodo e veloce da ogni parte d’Italia; non bisogna dimenticare, infatti, come i giochi in lavorazione compissero questo tragitto sotto forma di copie fisiche, non esistendo Internet o altri mezzi di comunicazione digitale. Come da contratto, i ragazzi ricevono per il loro lavoro il 15% del margine lordo di ogni videogame venduto. Il capitale per far partire l’azienda viene fornito dai soci, Carlà e Arioti: il primo detiene una quota di maggioranza di Simulmondo e finanzia l’azienda grazie a ciò che guadagna come giornalista; per fare un esempio, la collaborazione con la rivista *Rockstar* frutta al fondatore di Simulmondo 500.000 lire al mese, una cifra di tutto rispetto se si pensa

[73] I. VENTURI, Op. Cit., 2015.
[74] Anche se non fu mai completato, *Rimini, mare azzurro* fu annunciato più volte da Carlà: ad esempio in “Playworld” dell’aprile 1988 se ne mostrano alcune schermate e si dice che il gioco sarà “il software con il bacio interattivo più lungo della storia.” Cfr. F. CARLÀ, “Playworld”, *MC Microcomputer*, n. 73, aprile 1988, p. 116.

che Carlà paga, ogni mese, 60.000 lire per l'affitto del proprio appartamento. Allo stipendio di *Rockstar* vanno poi aggiunti quelli delle numerose collaborazioni del giornalista con altre riviste, così da raggiungere un discreto tesoretto. Il costo di produzione di un gioco Simulmondo (comprensivo di costi di sviluppo, duplicazione, packaging, distribuzione e pubblicità) si aggira attorno ai 40 milioni di lire, equivalenti a circa 100.000 euro di oggi. Tuttavia, anche l'azienda bolognese gode delle caratteristiche comuni alle altre aziende culturali: infatti, se il costo di produzione della prima copia è decisamente elevato, per via delle maestranze tecnico-creative impiegate nella realizzazione, il costo per produrre copie aggiuntive è irrisorio; ciò significa che, una volta venduto un numero di copie sufficiente a ripagare i costi di produzione, ogni copia venduta in più rappresenta un guadagno netto per l'azienda. Il prezzo di un gioco per il consumatore è fisso, stabilito dal mercato in base alla piattaforma cui è destinato (dunque, il prezzo non è determinato dai costi di produzione): un gioco per Amiga o PC costa 39.000 lire, sebbene la differenza qualitativa tra le due piattaforme sia nettamente a favore della prima; un gioco per Commodore 64 costa 22.500 lire su cassetta e 25.000 su floppy disk. Il C64 è decisamente l'hardware più diffuso in questi primi anni, perciò le tirature dei suoi giochi raggiungono le 100.000-150.000 copie, rendendo necessario rivolgersi ad un'azienda di duplicazione esterna. Al contrario, le altre piattaforme non sono ancora molto diffuse in Italia e perciò Simulmondo produce internamente le copie ad esse destinate.

A questo punto ritengo sia doveroso fare un paio di considerazioni di carattere sociale, alla luce della composizione dei dipendenti di Simulmondo in questa sua prima fase: la prima di queste si concentra sull'aspetto generazionale, mentre la seconda si occupa di una questione di genere.

Innanzitutto si è notato come i collaboratori della software house rientrino nella fascia d'età compresa, grosso modo, tra i 20 e i 14 anni; inoltre, bisogna osservare come siano proprio questi ragazzi a svolgere il lavoro pratico, lavorando in prima persona ai prodotti, mentre le figure con più anni sulle spalle si occupano della gestione dell'azienda (vedi Carlà e Arioti che hanno circa trent'anni). Ciò testimonia la netta cesura generazionale che caratterizza il mondo dell'informatica in generale, e del videogioco in particolare, nell'Italia del periodo: tutti i ragazzi che lavorano ai videogiochi Simulmondo hanno imparato il mestiere da autodidatti e fanno qualcosa che i loro genitori non sono in grado di capire, essendo completamente digiuni di cultura informatica, come sottolineato anche dal già citato articolo de *L'Espresso*. Saper maneggiare un computer non è certo un'abilità comune e chi ne è capace viene visto come un pioniere della tastiera:

> In quegli anni, chi sapeva usare un computer era trattato come un genio. Se poi era giovane, era doppiamente trattato da genio. E come genio abituava a sentirsi.[75]

Ciò provoca in molti ragazzi quella che Venturi definisce "sindorme dell'One Million Dollar Nerd", cioè la convinzione di molti ragazzi di poter guadagnare in modo assolutamente semplice cifre astronomiche con i videogiochi. Un'idea sostenuta dalle notizie provenienti dall'America, dove molti giovanissimi riescono a diventare milionari proprio con i giochi elettronici, tra questi basta ricordare Ray Tobey, divenuto milionario a 19 anni per aver creato *SkyFox* (EA, 1984) un simulatore di volo che diviene, all'epoca, il titolo più venduto tra quelli prodotti dalla Electronic Arts.[76] Spinti da questo clima molti ragazzi si presentano negli uffici di Simulmondo pretendendo compensi stratosferici, percentuali assurde o addirittura quote della società, finendo per essere gentilmente messi alla porta. Guadagnare quelle cifre non è possibile in Italia, vista la ristrettezza del mercato interno e le scarse possibilità produttive, tuttavia il fenomeno è sintomatico del clima e delle aspettative che l'opinione pubblica aveva nei confronti di chi sapeva lavorare con i videogiochi.

La seconda considerazione riguarda la componente di genere all'interno dell'azienda bolognese: infatti, come si può notare osservando i nomi dei collaboratori, non c'è nemmeno una ragazza; tutti i dipendenti di Simulmondo sono uomini. Si tratta di un problema presente storicamente nell'ambito socio-culturale del videogioco, un mondo che, non solo in Italia, è stato storicamente chiuso alla partecipazione femminile. Già negli anni Settanta i produttori di videogiochi hanno dovuto intraprendere specifiche strategie per rendere i propri prodotti appetibili ad un pubblico femminile; da una di queste, come si è detto, ha avuto origine un successo globale come *Pac-Man*. Ancora oggi in Italia la percentuale di giocatori maschi sul totale della popolazione maschile risulta nettamente maggiore rispetto a quella delle donne, con una percentuale del 69% contro il 43% del campione femminile.[77] Per quanto riguarda l'aspetto produttivo, che è quello che ci interessa in questa sede, le figure femminili sono un'esigua minoranza tra chi crea videogiochi, seppur con importanti eccezioni quali Roberta Williams autrice di *Mistery House* (On-Line Systems, 1980), il primo videogame *adventure* ad utilizzare un'interfaccia grafica, genere cui continua a dare un importante contributo negli anni successivi con i titoli sviluppati assieme al marito Ken nella *software house* da loro fondata: Sierra On-line. Tra le personalità femminili legate ai giochi elettronici bisogna

---

[75] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: One-Million-Dollar Nerd*, 31/03/ 2009, cit.
[76] Cfr. KEITH FERRELL, "The Commodore Games That Live On And On", *Compute's Gazette*, Dicembre 1987, pp. 18–22, reperibile su www.archive.org, https://archive.org/stream/1987-12-computegazette/Compute_Gazette_Issue_54_1987_Dec#page/n17/mode/2up.
[77] Cfr. M. PELLITTERI, M. SALVADOR, Op. cit., p. 78.

ricordare anche Muriel Tramis, originaria della Martinica e autrice di *Méwilo*, gioco che ricostruisce il mondo dei Caraibi francesi di inizio novecento e permette al giocatore di esplorarlo, divenendo uno dei primi videogiochi in assoluto a ricevere un premio per il suo valore artistico. In ogni caso, la scarsa presenza femminile nella creazione di videogiochi ha innestato un circolo vizioso che ha permesso una rappresentazione spesso stereotipata dei personaggi femminili nei videogames, sempre rappresentati come damigelle in pericolo o oggetti del desiderio maschile. Come nota Herz,[78] anche quando il linguaggio del medium si è evoluto, proponendo figure femminili che possano rivaleggiare con i personaggi maschili, le ragazze si sono perlopiù tenute lontane dai videogiochi, avvertendo che quei personaggi erano comunque creati da un uomo, non concedendo appieno voce al genere femminile nei videogame. Tuttavia, oggi la situazione sembra avviarsi verso un maggiore equilibrio di genere, seppur molto lentamente: infatti, al 2015 in Italia la percentuale delle giocatrici sul totale dei videogiocatori ha raggiunto il 49%, guadagnando 4 punti perentuali in 4 anni.[79] Mentre dal punto di vista della produzione sono sempre di più le donne che riescono a salire alla ribalta come Robin Hunicke, game designer e produttrice del rivoluzionario *Journey* (Thatgamecompany, 2012), o Rhianna Pratchet creatrice del mondo alla base di *Mirror's Edge* (DICE/EA, 2008).

Tornando alla storia di Simulmondo, l'inizio del 1989 vede l'azienda di Carlà come il solo produttore di videogiochi italiano, davanti al quale si apre un mercato che conta un giro di affari di circa 20 miliardi di lire. Ovviamente la *software house* bolognese deve lottare con lo strapotere dei titoli americani, che costituiscono il 90% del totale dei giochi venduti, e con l'onnipresente fenomeno della pirateria, come abbiamo detto, molto importante nel mercato videoludico italiano dell'epoca non solo per il giro di affari che raggiunge, ma anche per la sua capacità di fornire ai giocatori del nostro paese titoli cui non sarebbero riusciti a giocare altrimenti, non esistendo una distribuzione efficace, che si occupasse di importare i giochi più interessanti dal resto del mondo:

> L'Italia è stata (e un po' è ancora) una specie di terzo mondo per l'industria dei videogiochi. Per paragonarla al mercato editoriale, dove c'è lo scrittore, l'editore e il libraio, in Italia per un bel po' di tempo ci sono stati solo lo scrittore e il libraio. Cioè colui che scriveva il videogioco e colui che lo vendeva. Mancava colui che lo 'produceva'.Questo ha fatto sì che da noi l'industria si è sviluppata con tempi del tutto anomali, molto lentamente.[80]

[78] Cfr. J.C. HERZ, Op. cit.
[79] Vedi *Il mercato dei videogiochi in Italia. 2014-2015*, Milano, AESVI, 2015.
[80] I. VENTURI, Ivi.

Al contrario, in quegli stessi anni il resto del panorama videoludico europeo vede il mercato continentale consolidarsi e maturare, grazie alla presenza dei primi grandi publisher, i produttori, realtà capaci di mediare tra chi produce i giochi e il mercato, come l'inglese Ocean Software e le francesi Infogrames e Ubisoft, che cominciano ad inglobare le piccole aziende di produzione e a puntare al mercato globale.

Per quanto riguarda l'azienda bolognese, in quello stesso 1989 prendono il via le collaborazioni stabilite durante il Simulmondo Party: tra queste c'è Ivan Venturi, che comincia a lavorare come collaboratore interno all'azienda il 1 febbraio di quell'anno. Il giovane programmatore condivide i locali di viale Berti Pichat con Carlà, direttore dell'azienda, Riccardo Arioti, direttore amministrativo, e Federico Croci che svolge le funzioni di segreteria. Venturi ha a disposizione un ufficio tutto per sé, in cui possiede ben tre piattaforme di lavoro, costituite interamente da C64, l'*home computer* su cui è specializzato, così da poter programmare, compilare e testare i programmi contemporaneamente. L'ambiente di lavoro è assolutamente informale, assecondando quella attenzione alla creatività che abbiamo visto trasparire dalla firma dei contratti: i ragazzi personalizzano i propri uffici, riempiendo le pareti di poster e frasi di canzoni; inoltre gli orari di lavoro sono assolutamente elastici, tanto che Venturi possiede un sacco a pelo in ufficio, che utilizza per brevi periodi di riposo, passando spesso le nottate nei locali di Simulmondo al lavoro sui suoi progetti. Chi lavora nell'azienda va e viene, passando giornate e nottate intere al lavoro; a volte Venturi invita gli amici in ufficio per testare i giochi cui sta lavorando. Questa organizzazione del lavoro trae la sua giustificazione in parte dall'attenzione ai singoli programmatori, lasciati liberi di esprimersi come credono, in parte dallo stereotipo del lavoro del creatore di videogiochi, caratterizzato nella mentalità comune da disordine e creatività. Un'idea che ricorda molto da vicino il lavoro alla Atari nei primi anni della sua fondazione, durante la gestione di Nolan Bushnell: questi gestisce il lavoro dei suoi dipendenti secondo il celebre motto "work smart, not hard", assecondando i tempi di ciascuno perché lavori secondo la propria creatività. L'azienda californiana, inoltre, è solita organizzare feste e fine settimana in cui i creativi si riuniscono in una località di mare per fare *brainstorming*. Ciò non va a scapito della produttività, in quanto i dipendenti lavoravano duramente, passando notti intere in azienda a sviluppare progetti che sentono davvero propri.

Allo stesso modo, Simulmondo lascia ai propri collaboratori la libertà di organizzarsi come meglio credono: Ivan Venturi lavora con ritmi altissimi, dormendo e mangiando il minimo indispensabile. Una gestione del lavoro scomoda e logorante, che lui stesso imputa al fatto di aver imparato la programmazione da autodidatta, motivo per cui il giovane tende a

prendere la strada che ha imparato da solo, anche se poco efficace e molto dispendiosa. L'organizzazione del lavoro è alla base di diverse discussioni proprio con Carlà, che cerca di proporgli soluzioni più ragionevoli e consigli per organizzare il proprio lavoro, cui il giovane (e testardo) programmatore spesso non dà retta.

3.3 Anno 1989 – parte I: F1 Manager e l'avvento dei videogiochi manageriali

Il primo progetto importante del 1989 è *F1 Manager*, un gioco manageriale basato sulla Formula 1, la cui idea originaria proviene direttamente dal Simulmondo Party. In questa occasione, infatti, uno dei convenuti, un quarantenne di nome Nicola Paggin, presenta il proprio lavoro: un gioco basato sulle corse tra monoposto che alterna sezioni manageriali a sezioni arcade. Nonostante la realizzazione amatoriale, Carlà riconosce la validità del progetto e decide di svilupparlo attraverso la sua azienda. Lo sviluppo del gioco viene così affidato, secondo la routine produttiva di Simulmondo, a diversi team di sviluppo, uno per ogni piattaforma: Amiga, PC, Atari ST e C64. Ivan Venturi è incaricato della versione per C64.

> Fu [...] uno sforzo enorme visti i tempi strettissimi che ci potevamo concedere, ma allo stesso modo fu per me un'esperienza epica in cui riuscii a spendere, nel pieno della gioventù e di quell'energia animale che la caratterizza, tutto il mio talento (quel po' che avevo) in una specie di kolossal per C64.[81]

E davvero si può parlare di Kolossal, il banco di prova su cui Venturi testa la su abilità di programmatore finendo per creare un piccolo gioiello di inventiva ed interattività, capace di sfruttare appieno le caratteristiche della piattaforma hardware per creare il miglior gioco possibile, addirittura utilizzandone i difetti a proprio vantaggio.

> Avendo a che fare con la tecnologia, che inizialmente sembra sempre essere dalle potenzialità infinite, prima o poi ci si scontra sempre con dei limiti 'fisici' e 'pratici', aldilà di quelli imposti da più o meno potenza del processore, della ram o della scheda video. Ed è importantissimo tenerne conto in fase di progettazione. O meglio, addirittura in fase di ideazione.[82]

I giochi per C64 vengono venduti su un supporto floppy disk oppure cassetta con nastro magnetico, entrambi presentano diverse "facce" su cui è salvata una diversa parte del programma, utilizzando lo stesso principio del "lato B" presente sulle audiocassette: ad un certo punto del gioco, infatti, arriva il momento in cui il programma chiede di girare il floppy

---

[81] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: scrivendo F1 Manager*, 18/03/2009, cit.
[82] Ibid.

o la cassetta per poter caricare la parte successiva. *F1 Manager* si compone di diverse fasi, ognuna delle quali simula uno dei momenti di cui si compone un gran premio: la fase manageriale, le qualifiche, la gara e la premiazione. E qui arriva il colpo di genio: Venturi decide di far corrispondere i caricamenti al passaggio da una fase all'altra, evitando così la frustrazione data dal classico gioco su cassetta, che si interrompe bruscamente chiedendo di cambiare lato o di riavvolgere il nastro fino ad un determinato punto, operazione più facile a dirsi che a farsi visto che il lettore del C64 ha un contatore piuttosto impreciso.

Il gioco simula la gestione di una scuderia di Formula 1, facendo affrontare al giocatore una stagione intera composta da diversi gran premi; il tutto sfrutta l'intero spazio di memoria concesso dal supporto e tutta la potenza di calcolo dell'*home computer* per supportare una grafica all'avanguardia, piena di effetti visivi e sonori. L'intero progetto è opera di Ivan Venturi, che cura il lavoro in ogni dettaglio dalla programmazione fino alla grafica e al sonoro. Ad esempio, il logo di Simulmondo rivisto in versione psichedelica che compare nella schermata di apertura del gioco è disegnato dal giovane programmatore, che compone anche la colonna sonora. Dopo i "titoli di testa" si avvia il gioco vero e proprio: il giocatore ha a disposizione un determinato budget con il quale configurare la propria vettura, scegliendone colore, motore e specifiche tecniche, tutti fattori che ne influenzeranno le prestazioni in gara. Per fare ciò, Venturi si documenta acquistando diverse riviste di Formula 1 e chiedendo lumi al direttore di una di esse, per comprendere come funzionino i vari motori utilizzati dalle scuderie dell'epoca. Dopodiché bisogna procedere ad ingaggiare il pilota e i tecnici, fondamentali alla vittoria tanto quanto l'assetto dell'auto, poiché capaci di influenzare la guida della vettura e la gestione dei pit-stop: un pilota abile ha più possibilità di sorpassare con successo, mentre meccanici migliori possono diminuire il tempo di sosta ai box.

> Tra i piloti infilai J. Kaukonen (chitarrista dei Jefferson Airplane), D. Marchi e J. Di Donato (due miei amici), oltre ovviamente al pilota più costoso e migliore di tutti, un certo I. Venturi, il cui casco maraglissimo era completamente tigrato. Giovanili narcisismi a parte, ogni pilota aveva ovviamente diverse caratteristiche, dalla resistenza all'abilità di guida.[83]

Una volta effettuate queste operazioni il programma richiede di cambiare lato della cassetta, iniziando la seconda fase, che consiste nelle qualifiche. Questa sezione si svolge in prima persona, con visuale dall'abitacolo della vettura, in un ambiente tridimensionale che riproduce l'intero circuito. Il comportamento della vettura, guidata direttamente dal giocatore, è influenzato dall'assetto precedentemente predisposto determinato dalle caratteristiche

[83] Ibid.

combinate di motore, gomme e alettoni. Un altro caricamento introduce l'utente alla gara vera e propria. La vettura del giocatore parte dalla posizione decisa in base al tempo effettuato nella fase precedente, dopo la partenza egli può dare indicazioni al proprio pilota sulla condotta da tenere in gara, decidendo se è il caso di sorpassare, di difendersi oppure di rientrare ai box. Ovviamente la buona riuscita di queste operazioni è data dall'abilità del pilota: una mossa sbagliata porta allo schianto, rappresentato da una spettacolare animazione. I piloti avversari hanno il nome di piloti veri e ognuno di essi è guidato da un IA che gli conferisce un comportamento preciso e diverso da quello degli altri:

> Mi divertii a creare piccole intelligenze speciali, per esempio per un pilota giapponese che si chiamava [...] Nakajima. Dato il suo talento da pilota non certo paragonabile a quello dei grandi, avevo scritto una routine che ogni tanto lo 'gasava', aumentando il suo parametro di 'attacco' al massimo, ben oltre la soglia della cautela imposta dalle sue relativamente scarse abilità di pilota. Quindi succedeva che ogni tanto egli schizzava in avanti, recuperava posizioni come un matto, fino a schiantarsi regolarmente per qualche manovra troppo azzardata.[84]

Al termine della gara (che, da sola, dura circa venti minuti) compare la schermata con il podio e le premiazioni, dopodiché si riparte con il Gran Premio successivo. Ogni stagione è composta da 16 gare e richiede tra le dieci e le dodici ore di gioco per essere completata, quando ciò avviene il giocatore riceve un aumento di budget per migliorare la propria vettura e iniziare la stagione successiva. *F1 Manager* è disponibile in italiano e in inglese e consente al giocatore di salvare la partita in ogni momento per poterla poi riprendere. La lavorazione del gioco dura da febbraio a settembre, mesi in cui Venturi si chiude letteralmente in ufficio, concedendosi rari momenti di svago. Solamente anni dopo il programmatore si rende conto di un errore: durante la fase di qualificazione il programma dovrebbe richiamare i parametri della vettura perché ne influenzino il comportamento; in realtà ciò non avviene, ma la vettura subisce solamente l'influenza di un piccolo fattore casuale. Tuttavia la simulazione sembra procedere regolarmente: come si può spiegare? Venturi mette in campo ciò che chiama "fattore XYZ": in mancanza di una risposta effettiva da parte del programma è l'immaginazione del giocatore a colmarne le lacune, convincendosi che le modifiche apportate stiano effettivamente funzionando, anche se, in realtà, non avviene nulla di simile. Ma l'avventurosa vita di questo software è lungi dall'essere conclusa, poiché altri problemi insorgono anche dopo il completamento del master, la versione definitiva che funge da base per il gioco che deve essere commercializzato: infatti, l'azienda milanese che viene contattata da Simulmondo per duplicare il gioco, creando fisicamente le copie che andranno nei negozi,

[84] Ibid.

commette un errore che compromette l'intera prima tiratura del gioco a causa di uno sbaglio nella duplicazione che blocca il caricamento del nastro magnetico al giro 27, lato A, delle cassette che contengono *F1 Manager*, facendo in modo che gli acquirenti rispediscano al mittente le copie malfunzionanti; circa 6000 copie del gioco devono essere ritirate dal mercato, causando non pochi problemi all'azienda bolognese.

3.4 Anno 1989 – parte II: Polemiche, litigi e concorrenti

La disavventura occorsa alle prime copie di *F1 Manager* non è l'unica a toccare Carlà nel corso del 1989, poiché in quello stesso anno il mondo dei videogiochi italiano viene attraversato da una piccola tempesta mediatica. Le propaggini di questa polemica arrivano fino a Simulmondo, non tanto direttamente coinvolta nella faccenda, quanto toccata per via del coinvolgimento di Carlà nel settore giornalistico: non bisogna dimenticare, infatti, che il fondatore e presidente dell'azienda bolognese, prosegue in questi anni la sua attività nella carta stampata e sente il dovere di esprimere il proprio parere sull'argomento, essendo una delle voci più autorevoli nel panorama italiano riguardo al mondo dei videogiochi. La polemica viene sollevata da *Tg1 Sette*[85] settimanale di informazione del Tg1 che dedica un'intera edizione al fenomeno dei "nazi-game", videogiochi a sfondo neonazista che, secondo la trasmissione, inonderebbero i computer dei ragazzi europei e italiani. Il fenomeno particolare viene utilizzato per una discussione più ampia sul pericolo rappresentato dai videogiochi e sulla loro cattiva influenza sui giovani, che viene ripresa dai giornali e tiene banco per diversi mesi. Sebbene in altre zone d'Europa la loro presenza sia piuttosto diffusa, considerando che il sondaggio condotto da un giornale[86] rivela che il 22% degli studenti austriaci siano entrati in contatto con tali software, in Italia i videogiochi nazisti sono una realtà minuscola, un fenomeno di dimensioni talmente ridotte da suscitare ben poca preoccupazione: infatti, la "pietra dello scandalo" risulta ad un esame più attento essere molto meno importante di quanto riportato da Tv e giornali, poiché questo genere di giochi è costituito da copie pirata di vecchi videogame, la cui versione originale risulta ben lontana da implicazioni antisemite, cui viene aggiunta una grafica o un titolo inneggianti al terzo reich. Oltre alla scarsa qualità di tali titoli, bisogna considerare la difficoltà che occorre per

---

[85] Nome assunto tra il 1986 e il 1991 dal settimanale di informazione del Tg1, oggi conosciuto come *Tv7*.
[86] Vedi TRISTAN DONOVAN, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010, p. 229. Tuttavia bisogna notare come Donovan non citi direttamente il giornale austriaco, di cui non si conosce la testata, ma un resoconto di tale articolo riportato in un giornale della Florida: "Nazi video games glorify Holocaust", *Gainesville Sun*, 4 maggio 1991.

procurarsene una copia, motivi che rendono poco credibile l'invasione paventata dai mezzi d'informazione italiani. Si tratta di una delle tante polemiche che da sempre interessano il mondo dei videogiochi: le accuse di essere diseducativi e dannosi per i più giovani sono state lanciate contro i giochi elettronici praticamente dalla loro nascita e si rinnovano ciclicamente, basti pensare alla polemica scoppiata in America su *Mortal Kombat* (vedi *supra*) nel 1993, oppure al lavoro condotto dal dr. Eugene Provenzo Jr., il cui libro del 1991 *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, uno dei primi studi in ambito accademico sui videogiochi, evidenzia come i giochi elettronici promuovano l'aggressività e portino avanti stereotipi razzisti e sessisti. Carlà interviene sull'argomento dalle colonne de *L'Espresso*[87] senza però assumere una posizione netta, concentrandosi soprattutto sul sistema di distribuzione di questi giochi, reperibili presso i vari gruppi di hackers attivi nell'Europa settentrionale, i quali copiano giochi di tutti i tipi (tra cui quelli incriminati) per poi inviarli, dietro compenso, tramite posta a chiunque ne faccia richiesta. La posizione di Carlà sull'argomento risulta ancora più ambigua visto l'utilizzo, a corredare l'articolo, di immagini tratte da *Rocket Ranger* (Cinemaware, 1988) in cui compaiono sì delle svastiche, ma per il semplice motivo che i nazisti sono i "cattivi" del gioco. Il fatto che ciò non sia detto esplicitamente nell'articolo, però, non fa che accrescere la confusione, portando un lettore che abbia una scarsa conoscenza di videogiochi ad assimilare questo ai titoli che hanno creato tanto scandalo.

In questo stesso periodo, Simulmondo subisce un cambiamento societario, a causa di alcuni contrasti tra Carlà e Arioti; quest'ultimo finisce per abbandonare la società e fondare una propria *software house* che viene battezzata Genias. Lo seguono alcuni collaboratori di Simulmondo, tra cui i fratelli Dardari. Originariamente il nome avrebbe dovuto essere "Genesis", ma esso viene abbandonato per non confondersi con "gruppi musicali, console giapponesi, motociclette"[88] e storpiato in Genias, che richiama l'idea di creatività, valore di cui l'azienda si fa portavoce, come già aveva fatto Simulmondo. L'iniziativa di Arioti si pone in forte contrasto con Carlà, le cui idee, secondo il suo ex-socio, hanno avuto il risultato di "stravolgere l'immagine della casa e minare i rapporti con la stampa, gli autori e con i rivenditori";[89] perciò Genias si propone come un marchio più vicino al mercato che vuole portare in Italia generi molto richiesti come gli *adventure* e gli *shoot 'em up*, cioè il genere

---

[87] Vedi F. CARLÀ, "Hitler è un cartone animato: viaggio nel mondo dei pirati elettronici", *L'Espresso*, Anno 35, n. 13, 02 aprile 1989, pp. 164-170.

[88] RICCARDO ARIOTI in FABIO ROSSI, "Genias, per un nuovo software italiano", *Commodore Gazette*, Anno V n. 3, Maggio/Giugno/Luglio 1990, pagg. 80-81, reperibile online all'indirizzo www.ready64.it

[89] Ibid.

che pone il giocatore a confronto con orde di nemici tra cui deve farsi largo, come accade in *Space Invaders* e *Defender*. Questo genere di giochi vuole anche avvicinare la società di Arioti al mercato internazionale, che ha una grande richiesta di titoli del genere, avvicinamento che si concretizza con accordi per la distribuzione in Europa, Australia e America, e tramite l'accordo con NEC per la conversione di titoli europei sulle console giapponesi. Seguendo questa linea l'azienda di Castenaso (dove ha sede la Genias) rilascia come titolo di lancio un'avventura chiamata *Mystere*, accanto ad un più convenzionale gioco di calcio basato sui mondiali del 1990, chiamato *World Cup 90*, che vede tra i suoi sviluppatori i fratelli Dardari, ormai veterani del genere, cui è affidata la versione Amiga. Come abbiamo visto, anche Simulmondo ha pensato allo sviluppo di *adventure*, ma questo genere di progetti ha avuto vita breve a causa delle limitazioni tecniche riscontrate dalla *software house*; *Mystere*, l'avventura di Genias ambientata sulle sponde del lago di Loch Ness (che il titolo originale storpia in Lockness), sembra dare ragione alle preoccupazioni che hanno fermato i simulmondiani, visto che la sua realizzazione non raccoglie grandi consensi, tanto da essere definita dallo stesso Arioti come un esperimento: le famose limitazioni tecniche, infatti, inducono Genias a produrre un titolo ancora basato su un'interfaccia testuale, in cui la grafica svolge un ruolo marginale, in un periodo in cui la tendenza per questo genere di prodotti è di abbandonare il testo per passare totalmente alla grafica: i primi tentativi di superare l'interfaccia testuale vengono portati avanti a metà degli anni '80 con titoli come *King'Quest* di Sierra Online e *Deja vu* di INCOM, sulla scorta dell'interfaccia grafica resa popolare dai sistemi operativi Apple usati su computer come il Macintosh del 1984. Negli anni successivi Genias si attiene al programma del proprio fondatore, sfornando diversi *shoot 'em up* come *Dragon's Kingdom*, di ambientazione fantasy, e *Catalypse*, che riceve buone recensioni dalla stampa internazionale, accanto ai più classici titoli sportivi come *Warm Up* o *Over the Net!*, opera dei Dardari Bros. che simula uno sport relativamente poco frequentato dalle simulazioni videoludiche come il beach volley. Secondo Davide Dardari, la maggiore differenza tra Genias e Simulmondo sta proprio nel diverso approccio dei rispettivi presidenti al mercato videoludico:

> Genias aveva un modo di lavorare diverso: Simulmondo aveva molti input da parte di Carlà, che era un visionario, spesso molto più avanti di quello che la tecnologia poteva produrre in quel momento; mentre Genias diceva: "pensiamo che il gioco sull'automobilismo possa essere un gioco vincente: fate il gioco." Poi noi lo progettavamo da zero; dopo sei mesi il gioco era finito, completamente progettato da noi, poi arrivavamo alla Genias, portavamo loro il gioco e dicevamo: "trattiamo." Simulmondo era diverso perché Carla dava le idee per il gioco e le

> direttive di produzione (ad esempio, fare un gioco in 3D con un certo punto di vista, ecc.).[90]

3.5 Il periodo dei videogiochi manageriali

All'inizio degli anni '90 la squadra di Simulmondo comincia ad ampliarsi con nuove assunzioni tra cui il grafico Michele Sanguinetti, assunto dopo aver disegnato, alla presenza dei colleghi stupiti e divertiti, una caricatura in meno di un'ora servendosi di un programma grafico da lui mai usato prima; oppure Andrea Bradamanti, cugino di Ivan Venturi, classe '72, che lavora nell'azienda dopo la scuola come tester dei prodotti in lavorazione. Il testing inizia giocando e mira innanzitutto ad individuare eventuali errori di programmazione visionando il videogioco in ogni sua parte. In seconda battuta si cerca di valutare giocabilità, capacità di divertire e difficoltà del gioco che si sta testando. I tester di Simulmondo procedono secondo uno schema preciso che prevede, per prima cosa, di provare il gioco su diverse piattaforme, poi il suo completamento con diversi livelli di accuratezza, in seguito l'esplorazione degli ambienti di gioco, visitando tutte le zone possibili e facendo le cose più strane, per individuare meglio possibilità ed eventuali difetti del titolo. Infine, il gioco viene lasciato girare per una notte intera, per riscontrare l'emergere di eventuali problemi. Alla fine di questo lavoro, il tester arriva a conoscere il gioco talmente bene da riuscire a fare cose che lo stesso programmatore non immagina possibili nel suo software. L'aumento di collaboratori fa sì che l'organizzazione interna di Simulmondo debba modificarsi di conseguenza: infatti la gestione di circa venti dipendenti interni, più diversi collaboratori esterni, richiede una struttura più complessa che ripartisca diversamente obblighi e responsabilità.

> Una sera, mentre me ne stavo uscendo, vidi Carlà esausto che aveva appena attaccato il telefono con un programmatore amiga che gli giustificava l'ennesimo ritardo. A Francesco, essendo amministratore di Simulmondo, diciamo che le cose da fare non mancavano. E gestire tutto il (grande) gruppo di programmatori, grafici, storyboarder, musicisti esterni, che spesso erano ragazzini ognuno con le proprie peculiarità (talvolta assurde) o ragazzi che comunque lavoravano principalmente per passione, gli rubava un sacco di tempo e di energie.
> Insomma, quella sera, uscii dal mio ed entrai nel suo ufficio per salutarlo, io casco in mano e già ingiubbottato (era primavera o autunno, ricordo che avevo il giubbotto di jeans), e lo vidi davvero un po' esausto. Gli dissi 'vuoi che ci pensi io a star dietro ai collaboratori esterni?'
> Lui rispose 'Magari'. In quel momento diventai praticamente direttore di produzione di Simulmondo.[91]

[90] D. DARDARI, op. cit., 2015.

Il direttore di produzione è incaricato di gestire lo sviluppo dei diversi progetti oltre a coordinare gli specialisti dei vari settori, storyboard, engine, grafica 3D e 2D, montaggio e musica, i quali hanno, a loro volta, la responsabilità dei collaboratori esterni afferenti al proprio ambito.

Questa politica di assunzioni è funzionale allo sviluppo della produzione dell'azienda bolognese che negli anni successivi continua a replicare la formula del videogioco manageriale, applicandola a diverse discipline sportive come il basket in *The Basket Manager*. Il gioco, pubblicato nel 1990, non si discosta dalla formula classica del manageriale: al giocatore viene fornito un budget di partenza con cui acquistare giocatori ed equipaggiamento il cui costo è direttamente proporzionale alle prestazioni. Scopo del giocatore è guidare la squadra verso un buon piazzamento nel torneo per poter ottenere maggiori finanziamenti con cui migliorare la rosa; le partite sono mostrate con una visuale dall'alto e l'utente controlla direttamente uno dei giocatori della propria squadra. I titoli manageriali proseguono nel 1991 ampliando il numero degli sport simulati: infatti, al basket rappresentato da *Basket Playoff*, seguito di *The Basket Manager*, si aggiungono il tennis di *GP Tennis Manager* e il motociclismo con *500 cc Motomanager*. Il primo, nato da un'idea di Nicola Paggin come il precedente *F1 Manager*, mette il giocatore nei panni di un giovane atleta intento a scalare la classifica dei 100 tennisti migliori del mondo, confrontandosi con i mostri sacri dell'epoca. La formula è simile al precedente gestionale di pallacanestro, permettendo all'utente di acquistare equipaggiamento dalle diverse prestazioni per poi farlo competere nei vari incontri, mostrati con visuale dall'alto, che possono essere simulati dal programma oppure giocati direttamente dall'utente, che può così scegliere se guidare il proprio personaggio o limitarsi ad osservare l'esito della preparazione effettuata. Il secondo, invece, risulta essere un adattamento della formula in quattro fasi (scelta del pilota, messa a punto, qualifiche e gara) che caratterizza *F1 Manager*, riproposta nell'ambito del campionato mondiale per moto.

> Simulmondo, possiamo dire, ha contribuito nel suo piccolo al genere di gioco 'manageriale'. In quegli anni non erano così tanti e c'era la possibilità di produrre cose che ancora non esistevano (come concept).
> Dopo un po', però, la mia sensazione nella 'progettazione', cominciò ad essere che gli schemi spesso simili, applicati ai vari tipi di sport e alle loro peculiarità, non fosse più la strada giusta.
> Scelta del proprio atleta/squadra/pilota; budget da amministrare; team di tecnici/allenatori ecc; veicolo/attrezzature; allenamenti; qualificazioni; sistema di

[91] I. VENTURI, Vita di *videogiochi: Piero Pino*, 15/07/ 2009, cit.

torneo/gare; parte ‘arcade’ nella quale i vari parametri, precedentemente settati, diventavano comportamento.[92]

Sfugge in parte a questo schema *Big Game Fishing*, manageriale sì, ma totalmente sui generis. Sviluppato dai fratelli Alleva, il gioco è una simulazione della pesca d’altura, uno sport mai simulato fino a quel momento, sebbene nel 1980 Atari avesse pubblicato *Fishing Derby,* gioco dedicato alla pesca, nella sua variante più rilassante ma meno avventurosa fatta in riva al fiume. Il gioco di Simulmondo riprende il classico schema del manageriale, con il giocatore che deve procurarsi attrezzatura e benzina per la propria imbarcazione tramite la cattura degli esemplari migliori, ma la caratteristica che lo rende degno di nota è la qualità della simulazione, che richiede un’accurata gestione delle proprie risorse, scegliendo oculatamente le esche da usare in base alla preda che si vuole avere all’amo; in più il giocatore deve gestire velocità della barca e tensione della lenza, oltre a gettare la pastura per attirare i grossi pesci sulla scia della propria imbarcazione. Un gameplay complesso, che richiede tempo, pazienza ed abilità per essere compreso e padroneggiato, ma che riesce a rendere il brivido della lotta contro la natura come descritto in una recensione apparsa sulla versione inglese della rivista *Zzap! 64*:

> To start with, tough, the main problem I had was getting a bite at all. After several goes I hadn’t even caught a sprat – I felt like going home and having my sardines for tea! But after all the waiting, my first catch was exhilarating. I felt real panic as I hastily lowered the boat’s speed, altered my clutch control and reeled in – I was even leaning back in my chair![93]

Big Game Fishing risulta essere il primo gioco in assoluto dedicato alla pesca d’altura e per anni ne è anche l’unico esempio, finché SEGA non ne riprende la formula nel 1998 con *SEGA Bass Fishing*.

Lo stesso *F1 Manager* ritorna sul mercato in questo prolifico 1991 con il titolo *Formula1 3D*, in versione C64 e Amiga:

> Dal mio punto di vista, *F1 Manager* per C64 fu l’apice dell’entusiasmo. *Football Champ* l’apice della routine. Passando per *F13D* [sic], che per C64 non fu altro che un ‘allungare’ con ulteriori sezioni di menu la già piuttosto completa sezione manageriale, con scelta degli sponsor e quant’altro [Infatti, il titolo completo della versione C64 è *Formula1 3D: F1 Manager II,Ndr*]. Doveva uscire la versione Amiga, bisognava fare quella per C64, al minor costo possibile. Quello si doveva fare, quello feci (*F13D* per C64 l’ho realizzato completamente io, come grafica codice ecc). Non era male. A patto che non si fosse già giocato a *F1 Manager*. Max Reynaud, al tempo redattore di *TGM*, durante una sua visita a Simulmondo, mi

[92] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: Il videogioco di tipo Manager*, 28/07/2009, cit.

[93] Cfr. *Zzap! 64*, n.88, settembre 1992, p. 53 reperibile su www.archive.org, http://archive.org/stream/zzap64-magazine-088/ZZap_64_Issue_088_1992_Sep#page/n53/mode/2up.

> disse che, se lui fosse stato un utente di *F1 Manager* e poi di *F13D*, *F13D* l'avrebbe 'reso' di persona a Simulmondo, tanto lo trovava una spudorata operazione commerciale. Il tipo milanese non mi era particolarmente simpatico, ma senz'altro aveva ragione.[94]

Dunque, se la versione C64 risulta essere un mero seguito del predecessore, che ne ripropone le caratteristiche aggiungendo qualche miglioria, la trasposizione dello stesso titolo per Amiga risulta essere decisamente diversa: infatti, a causa di alcuni contrasti tra Simulmondo e Claudio Zani, il programmatore incaricato del lavoro, lo sviluppo del gioco richiede molto più del previsto; finché l'azienda non decide di rilasciare *Formula 1 3D* per Amiga in versione incompleta, ottenendo come risultato un gioco decisamente diverso dal suo modello di riferimento. Delle quattro sezioni di cui si compone il gioco originale, infatti, l'unica ad essere completata è quella relativa alla corsa in prima persona. Senza la sezione manageriale, *Formula 1 3D* risulta dunque un semplice simulatore di corse, in cui il giocatore deve scegliere una tra le diverse vetture presenti e pilotarla lungo l'unico tracciato disponibile, una versione digitale dell'autodromo di Monza.

3.6 I videogiochi sportivi in 3D

Formula 1 3D risulta essere a metà tra le due tendenze riscontrabili tra i titoli sportivi della *software house* bolognese: infatti, accanto alla serie di videogiochi manageriali, Simulmondo comincia a produrre videogiochi sportivi con una visuale in tre dimensioni. Il primo a portare questa innovazione fin dal titolo è *3D Scacchi Simulator*, che risulta collocabile in una fase mediana tra i due tipi di videogiochi. Si tratta di un simulatore del gioco degli scacchi per C64 che si divide in due schermate: una consente di indicare le mosse che si vogliono effettuare scrivendo le coordinate di partenza e di arrivo; l'altra mostra la scacchiera e l'andamento della partita. Il campo da gioco è visualizzato in tre dimensioni e può essere ruotato in modo da osservare meglio ciò che avviene tra i pezzi. Come si può notare, il gioco tradisce una impostazione da interfaccia testuale, in cui l'interazione avviene attraverso i comandi digitati dall'utente e non tramite il suo intervento diretto sulla scacchiera virtuale. *3D Scacchi Simulator* vanta la collaborazione del campione di scacchi russo Vladimir Grigorev come recita la confezione originale: "prodotto su licenza di Vladimir Grigorev, grande maestro di scacchi". In realtà nessuno scacchista proveniente dall'Europa

[94] I. VENTURI, Ivi.

dell'est ha mai messo piede a Simulmondo, per il semplice fatto che Vladimir Grigorev non è mai esistito: la licenza vantata dalla confezione non è altro che una manovra di marketing per rendere il gioco maggiormente appetibile. Una strategia che si sposa con l'idea dell'azienda di puntare sulle confezioni con cui i propri prodotti si presentano in negozio, vedendo nella loro cura un possibile traino alle vendite.

A questa fase interlocutoria tra manageriale e simulazione 3D appartiene anche *MilleMiglia,* gioco nato da un'idea di Francesco Carlà che acquista i diritti per la riproposizione digitale della storica manifestazione automobilistica, stringendo anche un accordo con il produttore di modellini automobilistici Burago, per poter utilizzare i suoi modellini come fonte che garantisca di riprodurre fedelmente le auto d'epoca nel gioco. La versione Amiga è frutto del lavoro di Mario Savoia, programmatore esterno che lavora da Torino, quella per C64 viene affidata al collaboratore milanese Pietro Pino, mentre la versione PC al grafico Natale Fietta, all'epoca collaboratore part-time di Simulmondo. Fietta, detto "Il Conte" per le sue origini nobili, studia ingegneria elettronica all'università e approda a Simulmondo in cerca di un lavoro per pagarsi gli studi in un momento in cui l'azienda sta cercando collaboratori per la programmazione per far fronte alla grande mole di lavoro di quegli anni:

> Un collega di corso mi disse di aver letto su una rivista l'annuncio di una ditta di Bologna (la Simulmondo) che cercava programmatori di videogiochi quindi, dato che guadagnare qualche soldino extra ad uno studente universitario fa sempre piacere, provai a recarmi sul posto.
> Piuttosto ingenuamente mi presentai senza un appuntamento né una telefonata e se fosse stato un ambiente un po' più formale forse si sarebbero limitati a reindirizzarmi educatamente all'uscita.[95]

Tuttavia, Carlà prende in considerazione lo studente, proponendogli un eventuale collaborazione ad un gioco di calcio in 3D che si trova in fase di sviluppo, così fissa un appuntamento per un nuovo colloquio in cui Fietta deve dare prova delle proprie capacita tramite una demo.

> Così me ne andai con la promessa di rifarmi vivo con una demo 3D e solo in seguito ho saputo da Francesco che non si aspettava di rivedermi… Invece, dopo poco più di un mese, ritornai con la demo richiesta!Qui vale la pena aprire una parentesi per spiegare ai più giovani che all'epoca metterci più di un mese (part time, dato che studiavo) per ottenere "solamente" un cubo rotante non era affatto molto tempo. Al giorno d'oggi con DirectX o OpenGL si ottiene molto di più in poche ore (e non parliamo di ciò che si ottiene usando uno dei mille engine 3D

[95] NATALE FIETTA in ROBERT GRECHI, *Intervista a Natale Fietta storico programmatore di Simulmondo*, www.retrogamingplanet.it, 20/03/2010, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-natale-fietta-storico-programmatore-di-simulmondo/.

> open source facilmente reperibili in rete), ma allora il programmatore era solo con la scheda grafica senza neppure il supporto di un driver ed ogni funzionalità dalla proiezione dei vertici alla rasterizzazione dei poligoni andava programmata esplicitamente (ovviamente le schede grafiche 3D ancora non esistevano, anzi neppure le funzioni 2D erano accelerate dall'HW). Inoltre anche reperire esempi o documentazioni era difficoltoso dato che internet non era ancora diffusa [...]. Tornando ai fatti, cubi 3D credo ne avessero visti fino alla nausea, la mia piccola demo però permetteva di ruotarlo a varie velocità, traslarlo, scalarlo e non ricordo più che altro interagendo in tempo reale. Credo che sia stata proprio l'interattività a colpirli favorevolmente, anche se all'epoca non mi sembrò affatto che quella demo li impressionasse tanto da essere ricordata ancora vent'anni dopo![96]

La demo lascia a bocca aperta Carlà e Venturi, che decidono di affidare al neoassunto programmatore la lavorazione di *MilleMiglia* per PC. Il gioco simula la storica corsa che, tra gli anni '20 e gli anni '50, impegnava diverse vetture in un percorso che andava da Brescia a Roma e ritorno. La gara può essere affrontata a bordo delle vetture storiche del periodo compreso tra il 1927 e il 1933; una volta scelto il mezzo, il giocatore può selezionare il proprio equipaggio e l'attrezzatura per far fronte ai guasti che potrebbero funestare la vettura nel corso della gara. L'obiettivo della competizione è raggiungere il traguardo nel minor tempo possibile e le riparazioni alla vettura costringono il giocatore a perdere tempo, senza contare il fatto che, se non si è acquistato il giusto pezzo di ricambio, non è più possibile riparare l'automobile, ponendo automaticamente fine alla propria partecipazione alla competizione. Le riviste dell'epoca sono concordi nel lodare la curata veste grafica con cui *MilleMiglia* si presenta ai propri utenti, impreziosita da menù animati e foto d'epoca digitalizzate, la cura del dettaglio si nota nelle numerose "lusinghe audio video" per dirla con un termine caro a Carlà, come la possibilità di assistere alle variazioni del tempo atmosferico, tra cui una straordinaria resa grafica della nebbia, che immerge lo schermo in un biancore latteo che riduce sensibilmente la visibilità e diminuisce o si infittisce a seconda che l'auto attraversi banchi di nebbia più o meno spessi.Le recensioni della versione C64[97] si soffermano sul comportamento dell'automobile che simula alla perfezione quello di una vettura reale, grazie ad un sistema che riproduce in modo molto fedele il comportamento del cambio, che deve essere azionato nel momento giusto, e del freno, che rallenta gradualmente la vettura, senza arrestarla di colpo come avviene in simulazioni meno sofisticate. Al contrario, le recensioni della versione Amiga[98] e PC lamentano come il concept sia più adatto ad appassionati di vecchie automobili che per il pubblico medio dei videogiochi, visto anche il

---

[96] Ibid.
[97] Cfr. *Zzap! 64*, n.88, Ivi.
[98] Cfr. *Amiga Power*, n.15, pp. 78-79 reperibile in Amiga Magazine Rack, www.amr.abime.net, http://amr.abime.net/review_18

gameplay più lento rispetto alla media dei giochi sportivi, inoltre il sistema di guasti risulta, alla lunga, frustrante per il giocatore, che vede la gara continuamente interrotta.

Tuttavia, la versione PC di *MilleMiglia* viene ricordata da coloro che ci hanno lavorato specialmente per un problema che viene riscontrato una volta terminato il master del gioco, un problema conosciuto come il famigerato "buggone" di *MilleMiglia*: per bug si intende un errore nella scrittura di un software, che altera le normali funzionalità del programma. L'errore all'interno del gioco risulta essere molto grave perché ne impedisce totalmente il funzionamento, provocandone il riavvio. Ancora peggiore è il fatto che il team si accorga del problema praticamente a lavoro concluso:

> ...a gioco praticamente completo ci accorgemmo di un terribile bug che mandava il programma in crash senza nessuna causa apparente!
> Non ricordo di preciso quanto tempo ci volle per risolverlo ma sicuramente più di un mese, forse anche due; era diventato ormai noto a tutti come il Buggone e non si aspettava altro che la sua soluzione per commercializzare il gioco.
> Per individuare il problema ci vollero molte sessioni di testing, a volte lunghissime: ne ricordo una in particolare in cui io e Andrea Bradamanti continuammo a testare il gioco ininterrottamente per tutta la giornata e la serata seguente, perdendo la cognizione del tempo a tal punto che solo quando entrarono dalla porta gli addetti alle pulizie ci accorgemmo che si erano già fatte le 8 del mattino e decidemmo quindi di tornare a casa!
> Alle 9 circa, mi ero appena addormentato (ancora completamente vestito) quando fui svegliato da una telefonata di Ivan [Venturi] che, non sapendo quanto si fosse prolungato il testing, chiedeva notizie sui risultati ottenuti. Alla fine si scoprì che il buggone non era un bug singolo ma la somma di alcuni bug distinti: il più facile da individuare fu un bug dell'assemblatore che rappezzai cambiando l'ordine di alcune istruzioni (e a dimostrazione che certe cose non sono cambiate, giusto il mese scorso ho incontrato un bug simile in un compilatore HLSL…!) mentre più avanti scoprii un bug anche nell'allocazione della memoria per il segmento di codice nelle librerie audio scritte da un collaboratore esterno.
> Corretti questi due problemi la stabilità migliorò parecchio e il gioco non andava più in crash (almeno nei menu) se non qualche volta durante la gara! A scoprire l'indizio risolutivo fu infine una sessione di testing fatta da Gaetano Dalboni, designer del gioco, che passò ore a percorrere l'intero circuito alla velocità minima di 5 Km/h; in questo modo scoprì che quando si era in vista del traguardo le automobili avversarie, dopo averlo superato, impazzivano e iniziavano a saltellare ovunque e poco dopo il gioco crashava. Quest'ultimo bug era causato dalla mancanza di un percorso da seguire per le auto che terminavano la corsa prima dell'utente: io avevo previsto un settore dopo il traguardo per questa esigenza ma solo fino alla massima distanza visibile per evitare che le auto sparissero di colpo e non mi ero reso conto che, terminato di percorrere quel settore, anche se troppo lontane per essere visibili le auto continuavano a muoversi comunque finendo occasionalmente nell'inquadratura (ma questo non era il problema principale) e leggendo i dati della pista da aree di memoria non di loro competenza (e questo prima o poi causava errori di indirizzamento generando il crash). Risolto anche quel bug *MilleMiglia* fu finalmente commercializzato![99]

[99] Ibid.

La vera svolta della generazione di giochi sportivi in 3D di Simulmondo arriva con *I Play: 3D Soccer*, che costituisce la vetta della produzione di questo genere di titoli per la casa bolognese. A differenza dei giochi precedenti come *MilleMiglia*, in cui la tridimensionalità è data dalla costruzione prospettica degli ambienti, questo gioco può vantare una vera grafica 3D in cui i personaggi sono modelli tridimensionali e la visuale del campo può essere ruotata a 360°. Tuttavia, la vera novità è costituita dal concept del gioco, che si discosta sensibilmente da ogni altro gioco di calcio prodotto fino a questo momento: si è detto di come Carlà consideri difficoltosa la resa del calcio in ambiente videoludico, in quanto la sua natura di gioco di squadra rende difficile trasmettere al giocatore il brivido della simulazione, la sensazione di praticare davvero quell'attività, seppur per interposto computer. L'idea, allora, è di affrontare il videogioco calcistico con un approccio totalmente nuovo, che si concentri essenzialmente sulla resa dell'esperienza del calcio giocato. Il risultato è espresso magnificamente in questa recensione apparsa sulla rivista *Atari ST User* del luglio 1991:

> What can you do to football on the computer? You can make it playable, like *Kick Off*, or you can make it realistic. *I play 3D Soccer* is like, real. It's as near to be there as has ever been attempted on ST. You view the game from player level, just behind your chosen player, and must control him – and the team's fate – using the joystick.[100]

L'enorme sforzo produttivo sostenuto dai creatori del gioco, Mario Bruscella e Riccardo Cangini, è subordinato a questo cambio di paradigma: l'intento non è più quello di simulare l'esperienza televisiva del calcio, ma piuttosto quello di rimanere il più fedeli possibile alle sensazioni date dal calcio giocato. Così il giocatore guida un solo calciatore sul terreno di gioco, mentre compagni e avversari sono guidati dal computer; per fare in modo che la propria squadra raggiunga la vittoria egli deve collaborare con i propri compagni, passando la palla e mettendosi nella posizione migliore per riceverla, quando non l'ha tra i piedi. Il tutto considerando che i giocatori avversari faranno di tutto per impedire il gol, dal contrastare il giocatore con la palla all'applicare la tattica del fuorigioco, regola che *I Play: 3D Soccer* supporta a differenza dei principali giochi di calcio del periodo come *Kick Off 2* (Anco, 1990) e *Sensible Soccer* (Sensible Software, 1992), rendendo ancora più accurata la simulazione di questo sport, grazie anche all'enorme quantità di grafica realizzata e all'accurata intelligenza artificiale, che assicura il comportamento realistico dei giocatori non controllati dall'utente. L'esperienza complessiva risulta, dunque, più lenta rispetto alle simulazioni calcistiche contemporanee e sicuramente spiazzante per i videogiocatori avvezzi

[100] Cfr. *Atari ST User*, n. 65 luglio 1991, p.46, reperibile su www.atarimania.com, http://www.atarimania.com/mags/hi_res/atari-st-user-issue-65_46.jpg.

ad esse; tuttavia, abituatisi al particolare gameplay, appare un gioco di calcio che richiede tattica e strategia e immerge il giocatore in un'esperienza molto vicina a quella dello sport reale:

> Per avere tutte queste cose, per avere le emozioni di una vera partita di calcio, spingevo Marco Bruscella a far andare al limite le possibilità dell'Amiga. I ragazzi erano piuttosto scettici ma io li motivai molto: "Volete vedere che se lo completiamo questo sarà il gioco di Simulmondo che passerà alla Storia?". Così Riccardo disegnò tutti gli *sprites*, dato che non potevi fare come oggi i poligoni e poi mapparli, così che si muovano in qualunque direzione essendo poligoni, vettori solidi. All'epoca l'Amiga non sarebbe riuscito ad andare abbastanza veloce con tutti quei poligoni, perciò l'idea era di disegnare tutte le posizioni possibili; così non ti accorgi che i giocatori sono bidimensionali ed è tutto il resto ad essere in 3D. I giocatori sono ventidue, tu puoi essere qualunque giocatore, compreso il portiere. Puoi fare tutto quello che puoi fare in una partita di calcio.
> Questo gioco ebbe un grande successo all'estero. Anche *F1 Manager* aveva avuto un grande successo in Germania, ma *I play: 3D Soccer* sconvolse le riviste inglesi, che erano quelle che ti consacravano a livello europeo.[101]

Il gioco viene rilasciato su piattaforme Amiga, Atari ST e Commodore 64 (quest'ultima con un forte ridimensionamento del comparto grafico, vista la minore potenza di calcolo) per uno o due giocatori, che possono scegliere tra un vastissimo assortimento di squadre europee. L'unica modalità di gioco, però, è la partita singola. *I Play: 3D Soccer* rimane quindi un unicum nella produzione videoludica di titoli calcistici, un approccio poco frequentato che porta la *software house* bolognese ad inaugurare un genere, in anticipo di anni rispetto ai produttori di videogiochi americani e giapponesi: dovranno passare diversi anni perché la giapponese Namco produca un titolo simile con *Liberogrande*, uscito nel 1997 in versione arcade e nel 1998 per Playstation, ma la fortuna del genere non si esaurisce qui, visto che perfino le maggiori simulazioni di calcio contemporanee *FIFA* di EA e *PES: Pro Evolution Soccer* di Konami hanno implementato una modalità di gioco in cui il giocatore guida un solo calciatore e non tutta la squadra.

Nello stesso anno Simulmondo rilascia *I play: Footbal Champ* un'espansione del gioco precedente che introduce la possibilità di giocare coppe e campionati, dotata, in più, di un rinnovamento dell'intelligenza artificiale e di un taglio più manageriale:

> Anche se al primo sguardo sembra una versione 'manageriale' di I Play 3D Soccer, in realtà il meccanismo delle intelligenze fu riscritto completamente da Mario Bruscella (programmatore) e Gaetano Dalboni (storyboarder appassionatissimo di giochi da tavolo). Gaetano passava ore a testare il gioco semplicemente guardando due squadre gestite dal computer che si affrontavano.

[101] F. CARLÀ, op. cit., 2015.

> Le partite che risultavano erano davvero realistiche, ed era possibile per il giocatore concepire serie strategie da ‘allenatore’.[102]

Il successo dei giochi sportivi permette a Simulmondo di portare la propria produzione in tutta Europa: mentre in Italia l’azienda bolognese si appoggia al distributore CTO, maggiori paesi europei si serve di publisher come Ubisoft in Francia e Impressions in Inghilterra. In paesi più piccoli, come Grecia ed Europa dell’est, viene concessa la licenza di produrre i giochi a marchio Simulmondo ad aziende locali, dietro pagamento di un corrispettivo fisso e di una royalty superato un certo numero di vendite. I titoli dell’azienda di Carlà arrivano anche in Israele, ma rimangono sostanzialmente ignorati da americani e giapponesi: *MilleMiglia* nasce proprio come tentativo di introdursi in questi mercati, facendo leva sulla fascinazione di statunitensi e nipponici per le macchine da corsa europee. Anche all’estero i prezzi dei giochi per il consumatore sono fissi: in Inghilterra, la versione C64 costa 10.95£ per la cassetta e 14.95£ per il floppy; la versione Amiga, invece, raggiunge le 25.99£.

La produzione di giochi sportivi in 3D prosegue nel 1992 con il simulatore di boxe *3D World Boxing* e il gioco di tennis *I play: 3D Tennis*. Viene inoltre rilasciato *3D World Soccer* seguito dei precedenti giochi di calcio in 3D. Tuttavia, questi risultano essere gli ultimi titoli di una generazione di giochi sportivi che sta ormai mostrando la corda. All’orizzonte si profila, infatti, un nuovo campo tutto da esplorare per la *software house* bolognese: sta per cominciare l’epoca dei videogiochi da edicola.

> Allo stesso modo, nel ’91 sentimmo tutti che il genere ‘manager’ aveva già dato. Tutto il ‘managerizzabile’ era stato ‘managerizzato’.
> Poi un giorno entrò nell’ufficio dei disegnatori Carlà con un sorriso a trentadue denti e, riferendosi alla trattativa con Bonelli, disse (citando uno spot televisivo di quegli anni) “Abbiamo l’esclusiva!”
> Così iniziò l’epoca di Dylan Dog.[103]

[102] I. VENTURI, Ivi.
[103] Ibid.

CAP. 4: IL PERIODO DEI VIDEOGIOCHI DA EDICOLA: 1992 - 1994

Nel 1992 arriva la svolta della produzione di Simulmondo. Partendo dalle solide basi poste con i giochi sportivi, che cominciano a mostrare di aver perso la freschezza di idee e di concept che ne aveva caratterizzato le prime fasi, fossilizzandosi nella ripetizione di formule di successo ma sempre uguali a se stesse, la dirigenza della *software house* bolognese decide per un cambiamento radicale. Un cambiamento nel genere di produzione che vede Simulmondo approdare ai giochi *adventure*, intraprendendo un percorso che, da una parte la porterà a raggiungere il suo maggiore successo di pubblico, corredato da un metodo distributivo assolutamente innovativo; dall'altra, invece, finirà per indirizzarla verso la chiusura, minando alle basi l'organizzazione societaria precedentemente costruita.

4.1 Il genere adventure

Per *adventure* si intende un genere specifico di videogiochi che inserisce il giocatore in una trama finzionale, in cui interagisce raccogliendo oggetti o parlando con i personaggi che incontra. Queste azioni sono funzionali al proseguimento del gioco, poiché permettono la risoluzione di vari rompicapi che sbarrano la strada al giocatore, fornendogli indizi o strumenti utili al loro superamento. Il giocatore viene ricompensato per la loro soluzione con la possibilità di scoprire un altro pezzo di storia e di proseguire nell'esplorazione della trama del gioco.

Inizialmente, come si è visto, questo genere si avvale di un'interfaccia totalmente testuale, in cui il giocatore si trova davanti alla descrizione di un ambiente o di un avvenimento e deve reagire scrivendo un comando. Un programma particolare, detto parser, procede all'interpretazione dell'ordine fornendo un risultato oppure inviando un messaggio di errore nel caso il comando sia mal formulato oppure non rientri nelle possibilità previste dal programmatore. Il genere subisce una rapida evoluzione e, all'inizio degli anni '80, il testo viene sostituito con la grafica, che illustra ambienti e situazioni in modo più immediato e piacevole, ma l'utente interviene ancora utilizzando comandi testuali, cioè scrivendo l'azione che vuole compiere. Il primo gioco a fare il salto di qualità è il già citato *Mistery House* di Ken e Roberta Williams, ispirato a *Dieci piccoli indiani* di Agatha Christie. Da qui in poi gli

adventure, vivono un percorso di rapida e costante innovazione abbandonando l'interazione tramite testo per una modalità di comando totalmente basata sulla grafica, permettendo al giocatore di interagire con il programma premendo con il mouse sulle icone rappresentanti oggetti e personaggi. Da qui il nome di avventure "punta e clicca" il cui primo esempio è costituito da *Deja vù: a Nightmare Comes True* (Mindscape, 1985). Il genere è ancora oggi in ottima forma come dimostrano i titoli della californiana Telltale mentre, all'epoca, si ritrova ad essere diviso tra due giganti del settore Lucasarts e Sierra,[104] che faranno grandi gli *adventure* tra la metà degli anni '80 e gli anni '90. I primi soprattutto sono passati alla storia per la qualità della scrittura, impreziosita dallo stile brillante e da un'ironia pervasiva. Sierra, invece, assieme a Trilobyte porta un passo avanti l'impatto grafico del genere inserendo all'interno dell'ambiente digitale attori in carne ed ossa, che contribuiscono a rendere l'esperienza ancora più vicina a quella cinematografica. In questo filone, *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) si distingue ulteriormente per il superamento dell'interazione ad icone, grazie ad un cursore a forma di mano, che cambia forma a seconda dell'oggetto su cui si posa, indicando tramite il linguaggio dei gesti l'azione disponibile per il giocatore. L'approccio odierno al genere, portato avanti dalla già citata Telltale, si differenzia sensibilmente dal periodo classico degli *adventure* "punta e clicca": se negli anni '90 i giochi prevedono una narrativa classica, lineare, cui LucasArts aggiunge umorismo e invenzioni ironiche che giocano sugli stereotipi del genere, come gli assurdi oggetti da raccogliere per proseguire nella trama (il "pollo con la carrucola in mezzo" di *Monkey Island*), oggi si assiste ad una prevalenza della narrazione; l'azione o la ricerca di oggetti non sono più centrali nel gioco, ma prevalgono le scelte morali e lo sviluppo dei rapporti tra i personaggi. La struttura dei giochi Telltale, infatti, è articolata secondo bivi narrativi, in cui il giocatore viene chiamato a scegliere il comportamento del personaggio, spesso in situazioni di grande tensione, che coinvolgono in modo complesso l'utente e le sue convinzioni morali,[105] tanto che alcune scuole norvegesi hanno pensato di utilizzare *The Walking Dead* come strumento di discussione nelle lezioni di filosofia morale. Lo "stile Telltale" è talmente basato su queste

[104]Tra i titoli LucasArts ricordiamo lo storico*The Secret of Monkey Island* (1990), la serie su Indiana Jones (*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, 1992) e *Grim Fandango* (1998). Per Sierra la serie *King's Quest* (8 titoli tra il 1984 ed il 1998) e *Phantasmagoria* (1995), avventura horror che si serve di materiale girato con attori professionisti.

[105]Per uno studio dei modi in cui i giochi Telltale coinvolgono lo spettatore e sulla sua identificazione con il protagonista del gioco si veda NICHOLAS TAYLOR , CHRIS KAMPE, CHRISTINA BELL, "Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in *The Walking Dead*", *Game Studies*, volume 15, n. 1, luglio 2015, reperibile online su http://gamestudies.org/1501/articles/taylor

dinamiche da poter fare del tutto a meno di sequenze d'azione, come fa notare Eric Swain[106] mostrando come un gioco di questo tipo potrebbe essere ambientato all'interno dello staff del presidente statunitense, ponendo il giocatore di fronte alle difficili scelte della politica interna ed estera. Dietro questo cambiamento si può vedere l'influenza della nuova serialità televisiva e la sua narrazione fatta di temi "adulti" e di attenzione allo sviluppo dei personaggi e dei loro rapporti, cui Telltale guarda esplicitamente sia per quanto riguarda i propri titoli (ispirati ad alcune delle serie di maggior successo) sia per quanto riguarda le modalità distributive, in quanto i suoi prodotti vengono rilasciati a puntate, a loro volta raccolte in stagioni, che vengono pubblicate in corrispondenza delle scadenze dei principali network, in cui nuovi prodotti sono trasmessi in autunno e primavera.

Come si può intuire da questa breve panoramica sul genere, ciò che caratterizza maggiormente gli *adventure* e costituisce la loro principale attrattiva è la storia, la vicenda narrata nel corso del videogame. Per poter entrare efficacemente in questo mercato, dunque, Simulmondo ha bisogno di qualcuno che sappia raccontare storie, perciò decide di convertire in sceneggiatori alcuni dei suoi dipendenti interni come Cristian Bazzanini, bolognese classe 1968 giunto in azienda su segnalazione di un amico che vi aveva fatto uno stage. Bazzanini viene assunto nei primi anni '90 con le mansioni di storyboarder, per poi divenire responsabile degli sceneggiatori. Come per gli altri settori, anche in quello degli scrittori vale il principio applicato da Carlà a tutti i suoi collaboratori, cui viene lasciata completa liberta di espressione: gli unici vincoli sono la supervisione del direttore di produzione Ivan Venturi e dello stesso Carlà, che hanno l'ultima parola sui prodotti, per il resto le uniche linee guida entro cui deve stare Bazzanini sono costituite dalla richiesta di creare storie intriganti e divertenti.

4.2 Il primo **adventure** *Simulmondo*

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, i primi anni '90 vedono una crescita sensibile nel numero di titoli prodotti da Simulmondo e una conseguente politica di assunzioni, che hanno come conseguenza l'espansione delle dimensioni dell'azienda, che arriva a contare una trentina di collaboratori interni, oltre a numerosi stagisti. La *software house*, perciò, rinnova i propri locali acquistando uno spazio nel pianterreno dell'edificio

[106] ERIC SWAIN, *Considering the Direction of the Telltale Style Adventure Game*, www.popmatters.com,14 gennaio 2014, http://www.popmatters.com/post/178221-an-imagining-of-the-telltale-style-adventure-game/

accanto a quello che ospita la sua sede storica. La nuova sede ospita l'ufficio di Carlà, l'amministrazione ed il magazzino, che contiene la stanza in cui i musicisti come Gianluca "Boka" Gaiba compongono le musiche per i giochi. Mentre l'appartamento di Viale Berti Pichat mantiene al suo interno l'intero comparto produttivo. Quegli anni tra il 1991 ed il 1992 sono ricordati da Ivan Venturi come gli anni d'oro di Simulmondo:

> Noi della produzione stavamo 'sopra', nell'appartamento dove era nata la Simulmondo. L'amministrazione, il magazzino, e Francesco, stavano invece 'sotto', nel pianterreno nell'edificio a fianco.
> 'Sopra', ce la spassavamo. Totalmente liberi, Francesco mi lasciava carta bianca nella direzione di produzione, ognuno sapeva bene ciò che doveva fare e ci si confrontava continuamente […]. Si iniziava con calma, verso le 9:30-10:00 di mattina, per poi tirare avanti più o meno fino alle 22:00-23:00, con le interruzioni per pranzi e caffè, che sorbivamo copiosamente nel bar in via San Donato.
> […] Si lavorava benissimo e la qualità della vita era altissima. Producemmo, tutti i prodotti di Dylan Dog negozio, tutti i prodotti di MilleMiglia, Big Game Fishing, I play 3D tennis in tutte le versioni, tante altre cose, e infine i primi 3 numeri di Dylan Dog e Diabolik edicola, che avemmo l'occasione di curare nei vari dettagli.
> […] Da quando i prodotti edicola vennero pubblicati, con grandissimo successo, iniziarono rapidamente a cambiare le cose.[107]

Prima dell'avvento dei prodotti da edicola, però, Simulmondo si cimenta con il genere *adventure* generando un interessante esperimento. Il gioco si intitola *Italian Night 1999,* un progetto che è stato abbozzato già nel lontano Simulmondo Party e che ora vede finalmente la luce. Le nuove possibilità produttive del'azienda bolognese permettono ora di dare una forma all'idea di Carlà, cui si deve il soggetto del gioco: l'idea di fondo si sposa benissimo con le idee del fondatore, sempre teso ad immaginare quale faccia avrà il futuro. Qui l'idea è quella di ambientare una storia nella Milano del futuro (il 1999, appunto), una città multietnica e piena di meraviglie tecnologiche come la metropolitana a levitazione magnetica. La sceneggiatura di Gian Battista Aicardi e Davide Possamai mette il giocatore nei panni del detective privato Duomo, incaricato di far luce sulla morte dell'imprenditore Victor Erni, perito in un misterioso incidente stradale. La polizia è convinta si tratti di suicidio e Duomo ha solo dodici ore di tempo per scoprire la verità prima che il caso venga archiviato. Il giocatore viene quindi fornito di una mappa che riporta una lunga serie di indirizzi di luoghi reali della città meneghina, che possono essere visitati ed esplorati in cerca di indizi. Ogni viaggio, però, consuma un po' del tempo a disposizione del detective, dandoal giocatore la necessità di scegliere con cura le proprie azioni.

[107] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: Il periodo supermega di Simulmondo,* 25/09/ 2009, cit.

Italian Night è il primo tentativo di Simulmondo di produrre un *adventure*, nello specifico un'avventura grafica "punta e clicca" che permette all'utente di interagire premendo con il pulsante del mouse sulle immagini delle varie zone della città, alla ricerca di indizi o di persone con cui parlare. I risultati delle azioni e i dialoghi vengono presentati sullo schermo sotto forma di testo, ma non sono richiesti comandi scritti da parte dell'utente. Il gioco risulta essere un esempio unico nella produzione della *software house* bolognese, riprendendo l'idea alla base di *Mean Streets* (Access, 1989), un altro esempio di videogioco che mescola poliziesco e fantascienza, e anticipando con le sue atmosfere urbane e cupe (*Italian Night* si svolge soltanto di notte) il videogioco tratto da *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) prodotto da Westwood Studios nel 1997.

> Questo gioco ebbe uno strano destino, perché è diventato il gioco più cult di Simulmondo, per una semplice ragione: è difficilissimo completarlo. Ancora oggi un sacco di gente mi chiede la soluzione su Facebook. Ma io la soluzione non me la ricordo, come non la ricordano molti altri simulmondiani tra cui, credo, gli stessi autori perché non c'è alcuna soluzione su internet.
> All'epoca era un gioco suggestivo, con belle immagini, un'atmosfera "bladerunneriana" e forse anche un titolo carino. Effettivamente ha aperto la strada per gli *adventure* che seguirono…[108]

4.3 I videogiochi tratti da fumetti

Alla fine del 1990 Carlà ha un'intuizione: considerando la popolarità che hanno personaggi come Dylan Dog, Tex Willer e Diabolik, egli immagina che produrre un gioco che li abbia per protagonisti possa permettere a Simulmondo di consolidare la propria posizione di leadership nel mercato italiano. Allora, entra in contatto con la dirigenza di Sergio Bonelli Editore, casa madre dei più iconici e popolari personaggi del fumetto italiano. Dopo una serie di trattative con il direttore generale della casa editrice Decio Canzio e lo stesso Tiziano Sclavi, il fondatore di Simulmondo riesce ad ottenere la possibilità di acquistare i diritti per poter utilizzare i personaggi Bonelli nel mercato videoludico.

> Io penso di aver avuto due grandi idee in vita mia: il calcio in soggettiva e questa delle serie, cioè come *True Detective* rispetto a *Seven*, da una parte il game che giocavi in un'unica soluzione, mentre dall'altra non c'erano giochi fatti come una serie. E io li volevo fare, ispirandomi ai fumetti come *Tex*, che esauriva un arco narrativo in tre puntate, mentre *Diabolik* aveva storie autoconclusive.
> Facemmo una mega riunione con un sacco di gente dove esposi l'idea dei giochi a puntate e dissi di volere un *tool*, cioè un software specifico per farli, senza crearne

[108] F. CARLÀ, op. cit., 2015.

uno per ogni gioco come si era fatto finora. Dentro doveva esserci un po' di tutto: un po' di arcade, un po' di dialoghi, un po' di "punta e clicca" per non scontentare nessuno. Al momento non dissi due cose: dove li avremmo distribuiti e quali personaggi avevo, per sentire cosa ne pensavano i ragazzi. A questo punto annunciai di avere Dylan Dog e Diabolik. All'epoca Dylan Dog vendeva un milione di copie e non c'era nessuno che non ne fosse preso, compresi i miei collaboratori. Mi avrebbero pagato pur di lavorarci. Mentre Diabolik voleva colpire il pubblico più vintage…[109]

Il progetto è ambizioso e richiede uno sforzo molto maggiore rispetto a quello cui sono abituati i ragazzi di Simulmondo:

Fu la mia prima direzione di produzione davvero complessa […].
C'eravamo io come direttore di produzione, storyboarder e grafico. Stefano Balzani come programmatore. Michele Sanguinetti come animatore e disegnatore principale. Riccardo Cangini fece ulteriore grafica. Andrea Bradamanti montò gran parte degli scenari arcade e fece il testing. Lorenzo Toni scrisse le musiche col pro-tracker. Cristiano Ciceri scrisse la melodia del brano iniziale. I fratelli Alleva per la versione PC. Tanto per dire i principali.
E tutto questo andò avanti per quasi un anno. Organizzativamente, Simulmondo dovette fare un cambio radicale e non era totalmente pronta a questo. Anzi, lo era proprio poco.
Un progetto del genere richiedeva una quantità di mesi-uomo di lavoro almeno dieci volte superiore. L'ordine di grandezza degli investimenti, economici e di risorse, variò radicalmente.
Mentre su 8 bit per prima cosa si guardava quanta memoria 'era rimasto libera', sui 16 bit si smise di porsi il problema. Quante scene a tutto schermo facciamo? Boh, tutte quelle che ci pare! Quanti livelli arcade facciamo? Facciamone tre, anzi cinque. Anzi sei. Una sbornia tecnico-creativa.[110]

La quantità di risorse materiali ed umane investite è funzionale a sfruttare appieno le potenzialità di computer a 16 bit e dei nuovi PC, sempre più potenti e sempre più diffusi, che danno possibilità prima impensabili in termini di risoluzione grafica. Tutto questo con l'intenzione di realizzare l'idea di Carlà di trasportare il fumetto Bonelli sullo schermo di un computer e dargli vita, consentendo ai videogiocatori di interagire direttamente con esso, indossando i panni dei propri personaggi preferiti.

Uno dei miei mandati di produzione era proprio questo: il gioco comincia dove il fumetto non può andare; comincia quando vuoi far fare qualcosa a Tex ma lui va da un'altra parte, perché il fumetto va dove dice lui e il videogioco va dove dici tu.[111]

Il lavoro sul fumetto interattivo impegna la *software house* bolognese per quasidue anni, ma nel 1992 tutto è finalmente pronto per l'avvento di questo tipo di software sul

[109] Ibid.
[110] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: in memoria dei videogiochi a 16 bit*, 27/04/2009, cit.
[111] F. CARLÀ, op.cit., 2015.

mercato italiano: proprio in quell’anno, infatti, vede la luce *Dylan Dog e gli uccisori*, primo titolo Simulmondo dedicato ai personaggi del fumetto italiano.

Il gioco è ispirato al volume n.5 di *DylanDog* scritto da Tiziano Sclavi e disegnato da Luca Dall’Uomo, e vede l’indagatore dell’incubo tra gli invitati ad una festa che si tiene in una ricca villa. Ma, all’insaputa di tutti, il misterioso padrone di casa ha corretto il vino con una strana sostanza che trasforma i commensali in brutali assassini. Dylan (salvatosi grazie alla sua proverbiale astemia) si ritrova da solo a dover risolvere il mistero della casa, se vuole riuscire a sfuggire agli uccisori, e il giocatore si trova nella sua stessa, brutta situazione. In termini di gameplay *Dylan Dog e gli uccisori* si discosta dalla formula dell’*adventure* di cui ho parlato sopra, in quanto il gioco risulta composto da una parte *platform* in cui il giocatore deve esplorare le varie stanze muovendo direttamente il personaggio e mettendo fuori combattimento i nemici che tentano di ostacolarlo. I diversi ambienti di gioco sono rappresentati da schermate fisse, in cui il personaggio si muove finché non ne raggiunge l’estremità, a quel punto bisogna attendere un caricamento per poi ritrovarsi nell’ambiente successivo. La storia è raccontata attraverso immagini animate, senza l'utilizzo di testi o dialoghi. Queste sequenze animate sono caratterizzate da una grafica dettagliata, frutto del lungo lavoro del team Simulmondo, che vuole rendere l’esperienza delle tavole a fumetti; salta all’occhio come queste *cutscenes* siano caratterizzate da un forte uso del chiaroscuro che riempie di ombre i visi dei personaggi, un accorgimento che sfrutta le atmosfere horror del mondo di Tiziano Sclavi per una questione tecnica: infatti, il colore nero, che abbonda nelle sequenze narrative, risulta essere più facile da comprimere rispetto ad altri. L’unica caratteristica dell’*adventure* che il gioco conserva è la necessità di raccogliere oggetti nelle varie stanze, che permettono di rendere più semplici i combattimenti e di proseguire nell’avventura. Il giocatore, infatti, ha inizialmente a disposizione solo i pugni del suo personaggio digitale e una pistola, i cui proiettili sono, però, estremamente pochi, rendendone consigliabile l'utilizzo solo in casi di estrema necessità. Procedendo nell’esplorazione della casa è possibile raccogliere armi per combattere e chiavi per aprire le porte chiuse, oltre ad ottenere informazioni dagli altri sopravvissuti. Curiosando nei vari ambienti della casa, si può notare un arredamento caratterizzato da diversi rimandi alla cultura popolare, come ad esempio il logo dei Led Zeppelin che fa capolino da un quadro. Una scelta nata sicuramente come uno scherzo dei grafici, che sono, lo ricordiamo, tutti ragazzi attorno ai vent’anni e appassionati di musica rock; tuttavia, la presenza di questi oggetti può anche essere vista come una strizzata d’occhio al pubblico, in ogni caso composto da ragazzi simili per gusti ed età ai simulmondiani:

> In *Dylan Dog* i programmatori si divertirono ad inserire le immagini dei gruppi che ascoltavano nei quadri appesi alle pareti, un'idea che fu apprezzata dai disegnatori della Bonelli che, naturalmente, non potevano farlo nei fumetti. A noi la storia dei diritti importava poco, anzi, magari ci avessero fatto causa i Pink Floyd, avremmo ottenuto un sacco di pubblicità![112]

Il vero punto di forza del gioco è, però, la grafica, che sfrutta appieno le potenzialità dell'hardware per restituire ambienti ben definiti, colorati e ricchi di particolari. L'animazione dei personaggi, poi, riesce a restituire con fluidità e realismo i movimenti dell'eroe e degli antagonisti, offrendo dinamismo al gameplay e rendendo ancora più forte la capacità simulativa del titolo. *Dylan Dog* sposa appieno le idee di Carlà con un personaggio che dona al giocatore il piacere di trovarsi nei panni dell'eroe. Tutte le recensioni del periodo sono concordi nel lodare il grande lavoro effettuato sulla parte visiva e sui movimenti dei personaggi, tanto che la rivista francese *Micro News* lo definisce "meglio di *Prince of Persia*"[113] paragonandolo al bestseller di Jordan Mechner del 1989, che aveva ottenuto lo stesso effetto di fluidità nell'animazione basandosi su frammenti di filmati dal vivo (riprese del fratello che salta e si arrampica in un parcheggio) e lo studio di vecchi film (i duelli di Errol Flynn).Tuttavia, sebbene le recensioni riconoscano una certa dose di sfida, dovuta alla difficoltà abbastanza elevata della soluzione, esse non rimangono convinte dal gameplay, che risulta ripetitivo e, alla lunga, noioso, con Dylan Dog che ha a disposizione due sole mosse – parata e attacco – per sbarazzarsi dei nemici. Il gioco viene pubblicato nel 1992, accompagnato da un albo inedito scritto da Tiziano Sclavi e disegnato da Montanari e Grassani, ottenendo un successo strepitoso che conferma le speranze di Carlà e lo spinge a mettere in cantiere una serie di videogiochi che abbia come protagonisti i personaggi più amati dei fumetti.

Resta da capire per quale motivo si sia optato per un tipo di gioco a metà tra il *platform* e l'*adventure*; la risposta potrebbe risiedere ancora una volta nelle idee sulla realtà simulata propugnate dal fondatore di Simulmondo:

> ...forse non sono ancora sicurissimo che il sistema più interattivo di vivere una storia simulata sia gironzolare qua e là e raccogliere indizi e mangiarsi il craniuccio per dedurre puzzles e mettere a posto tesserine dispettose di un mosaico.[114]

---

[112] F. CROCI, op. cit., 2015.
[113] Citato in GIANLUIGI FIORILLO, *Altri giochi Simulmondo* in GIOVANNI GENTILI, *Fumetti e Videogiochi*, www.ubcfumetti.it, http://www.ubcfumetti.com/mag/videogiochi3.htm
[114] F. CARLÀ, Op. Cit, 1996, p. 266.

Dunque, ancora una volta è la simulazione l'obiettivo della casa bolognese, la restituzione di un'esperienza. Obiettivo che i resoconti dell'epoca sembrano dichiarare raggiunto, grazie alla cura degli ambienti e dei movimenti dei personaggi.

Le dinamiche proprie dell'*adventure* cominciano a vedersi nel successivo *Tex: Piombo Caldo*, con protagonista l'iconico pistolero dei fumetti Bonelli. Il gameplay risulta un misto di sequenze *platform* e animazioni come il precedente titolo dedicato a Dylan Dog: se nelle prime Tex deve attraversare gli ambienti di gioco liberandosi degli indiani che tentano di attaccarlo, un po' come avveniva per Dylan e gli uccisori, le sequenze animate mostrano, invece, una novità, mettendo il giocatore davanti ad una serie di scelte multiple che possono far progredire la trama o portare il protagonista alla morte, costringendo l'utente a ricominciare il gioco. Una scelta che reintroduce il testo (assente in *Dylan Dog e gli uccisori*) e amplia le possibilità narrative, avvicinando il gioco agli schemi dell'*adventure* caratterizzati da un'enfasi verso la narrazione. Tuttavia, rispetto alla narrazione di Telltale, in cui i bivi determinati dalle scelte del giocatore portano la trama ad evolvere di conseguenza, i bivi di *Tex* sono sterili, infatti solo una strada risulta essere quella corretta, mentre le altre decisioni portano al game over.

Il gameplay ibrido tra *platform* e *adventure* inaugurato da *Tex: Piombo Caldo* diviene ben presto la base per tutti gli altri prodotti Simulmondo basati su fumetti, che vedono sezioni di esplorazione ad intervallare le sequenze animate, che richiedono al giocatore di scegliere che cosa dire o dove recarsi. Questo con la sostanziale eccezione di *Dylan Dog: Attraverso lo Specchio*, uscito sempre nel 1992 e tratto dall'omonimo albo scritto da Tiziano Sclavi e disegnato da Giampiero Casertano. Qui il gameplay risulta completamente assimilabile a quello di un'avventura "punta e clicca" in cui il giocatore deve muovere il mouse per scoprire gli indizi nascosti negli ambienti esplorabili, raccogliere oggetti ed interagire con i personaggi. Qui il giocatore non si trova al comando di un personaggio con cui può esplorare gli ambienti di gioco, ma questi ultimi sono costituiti da schermate fisse con cui si può interagire cliccando con il mouse nei punti giusti. Confrontando questo titolo con il fumetto da cui è tratto si può vedere quali siano le modalità lavorative di Simulmondo su questo tipo di prodotti. Per fare ciò, credo sia utile rivolgersi ad un testo come *Cinema ed intermedialità* di Federico Zecca, in cui l'autore tenta di tracciare uno schema teorico attraverso cui interpretare l'intermedialità, cioè le modalità con cui un testo viene trasferito in un medium diverso da quello in cui è nato. L'autore propone di considerare tale processo come una traduzione: infatti, il testo di partenza è in primis un sistema complesso, unione di una forma dell'espressione (nel caso del fumetto il disegno, la vignetta e i baloon) e di una forma del

discorso (cioè l’insieme di eventi ed esistenti, ciò che accade e i soggetti che ne sono coinvolti). Questo sistema deve essere incorporato in un altro sistema complesso, il medium di arrivo, caratterizzato da proprie forme espressive, cioè modi di esprimersi diversi da quelli del medium di partenza (immagini in movimento e sonoro del cinema contro l’immagine statica e la parola scritta del fumetto). Non solo, il medium di arrivo è infatti caratterizzato da un proprio ecosistema, composto oltre che dalle sue particolari forme espressive, anche da considerazioni di carattere economico e da una diversa regolamentazione, ad esempio il cinema ha un pubblico più vasto e un più stretto controllo dei contenuti rispetto al fumetto, si pensi, ad esempio, ai film “vietati ai minori”. Ecco allora che un testo, passando da un sistema complesso ad un altro, deve adattarsi alle caratteristiche del sistema di destinazione, mantenendo alcune caratteristiche, modificandone altre e perdendo quelle non compatibili con il nuovo medium, come avviene nella traduzione da una lingua ad un'altra, in cui alcune espressioni possono risultare intraducibili per la lingua del traduttore. Un esempio riportato da Zecca è quello della trasposizione cinematografica di *Mortal Kombat*, nella quale si perde l’iperviolenza che caratterizza il testo di partenza. Ciò avviene per le regole del cinema americano, che vieta ai minori film particolarmente violenti. Il film, dunque, si è adeguato eliminando la violenza del gioco originale per poter mantenere la classificazione PG-13 e non perdere il bacino di spettatori composto dai ragazzini che davano l’assalto al cabinato di *Mortal Kombat*. Nella “traduzione” di Dylan Dog questo genere di dinamica è lampante, poiché la strategia attraverso la quale viene effettuato questo processo si basa sulla valutazione dei possibili acquirenti del videogioco Simulmondo. Il titolo, infatti, si rivolge ad un pubblico che conosce il fumetto e vuole ritrovare nel gioco le stesse sensazioni date dalle sue pagine. Perciò vengono utilizzate le possibilità grafiche del videogioco per restituire personaggi e ambientazioni dei fumetti, che l'azienda bolognese riproduce utilizzando i propri grafici, senza servirsi della partecipazione o collaborazione di disegnatori che lavorano sull’opera originale. Nello specifico il gioco di Simulmondo *Attraverso lo Specchio* richiama esplicitamente l’omonimo titolo cartaceo proponendo una schermata introduttiva che riproduce la copertina del fumetto disegnata da Claudio Villa: un Dylan Dog sorpreso da una Morte falciante che incombe su di lui da uno specchio. Se l'introduzione vuole attirare l’utente con la lusinga dell’esperienza del fumetto, il contenuto del gioco se ne discosta sensibilmente: infatti, il fumetto *Attraverso lo specchio* vede l’indagatore dell'incubo alle prese con una serie di morti misteriose, tutte accomunate dal fatto che le vittime abbiano partecipato allo stesso ballo in maschera e siano state ritrovate accanto ad uno specchio; al contrario, il gioco prende le mosse dalla misteriosa morte del professor Foulkes, su cui Dylan viene chiamato ad

indagare, arrivando a scoprire una cospirazione millenaria, che mira nientemeno che alla distruzione del mondo. La trama, dunque, appare molto differente nelle due versioni, con il videogioco che contamina l'ispirazione sclaviana con suggestioni provenienti dai racconti di H.P. Lovecraft. Gli sceneggiatori di Simulmondo, infatti, lavorano con la specifica consegna di modificare la vicenda narrata nel fumetto, cambiandone personaggi e colpi di scena per evitare che il fan che abbia già letto l'albo perda interesse in un prodotto come l'*adventure*, la cui attrattiva principale, come si è detto, è costituita proprio dalla storia che si sviluppa passo passo assieme al gioco. Questi cambiamenti fanno parte di una strategia commerciale che vuole puntare ai fan del fumetto proponendo loro qualcosa di noto, senza però cadere nel già visto. Dunque si può dire che Simulmondo operi una traduzione puntuale del piano espressivo del testo di partenza, richiamando il tratto del fumetto attraverso la grafica del videogioco e citandone puntualmente alcune immagini, come quella di copertina, senza per questo riprodurre nel proprio medium le forme espressive tipiche del fumetto (non ci sono vignette né baloon); dall'altra parte, il processo conserva solo una parte del piano discorsivo del testo di partenza, quella relativa agli esistenti, mentre gli eventi originali risultano espunti dal testo di arrivo, perché non compatibili con il suo sistema di riferimento. Così il gioco modifica la trama del fumetto ma ne vuole restituire le atmosfere e i personaggi che Sclavi ha creato e portato al successo, riproponendole fedelmente: dall'ufficio londinese di Dylan al numero sette di Craven Road alle espressioni idiomatiche del detective ("Giuda ballerino!"), dall'umorismo nonsense di Groucho alle schermaglie con l'ispettore Bloch. Come fanno notare Pellitteri e Salvador, questo tipo di videogioco intrattiene una relazione "fredda" con il fumetto di partenza, in quanto ne riprende gli esistenti, ambienti e personaggi, ma non ne riproduce le particolari modalità espressive, come i baloon o la divisione in vignette.

4.4 I giochi "da edicola"

Questi titoli pubblicati nel 1992 costituiscono solo una fase dei giochi Simulmondo dedicati ai fumetti, cui si fa riferimento come i "giochi da negozio". Mentre questi sono in fase di pubblicazione, però, nella sede di viale Berti Pichat è in lavorazione un ulteriore progetto che presenta uno schema del tutto diverso e decisamente innovativo. Carlà ha intrapreso la creazione di questo tipo di giochi, acquistando le licenze, perché si rende conto dell'enorme popolarità di cui i personaggi del fumetto italiano godono in questi anni e sa che gran parte del successo dei suoi videogiochi conta sulla fama ormai consolidata dei loro

protagonisti. Non è certo una scoperta nel mondo dell'intrattenimento il fatto che un personaggio carismatico aiuti a rendere riconoscibile un prodotto, garantendone il successo presso il grande pubblico. Ciò è vero anche per quanto riguarda i videogiochi, come afferma Herz analizzando il fenomeno Pac-man:

> *Pac-man* non fu il primo videogioco a guadagnare una fama immensa – *Pong*, *Asteroids* e *Space Invaders* avevano colpito anch'essi il bersaglio grosso – ma in quei giochi non c'erano personaggi. Pac-man aveva una personalità.[115]

Ed è proprio questa personalità che permette al gioco di divenire un successo mondiale e garantisce la vendita dell'infinita sequela di merchandising e prodotti *tie in* legati al marchio, dai giocattoli ai prodotti per la colazione. I personaggi utilizzati da Simulmondo per i suoi giochi hanno una portata sicuramente più ridotta, ma godono di un loro carisma e di una personalità ben riconoscibile e radicata nell'immaginario comune italiano, basti pensare che personaggi come Tex e Diabolik sono nati alla fine degli anni '40, mentre il più recente Dylan Dog ha una popolarità altissima tra i ragazzi degli anni Novanta e fa presa anche sul pubblico femminile, cosa su cui Simulmondo punta per avvicinare anche le ragazze al videogioco. Come abbiamo visto l'intento dell'azienda di Carlà è proprio quello di sfruttare tale carisma, proponendo dei titoli che riescano a restituire l'atmosfera dei fumetti pur offrendo un'esperienza diversa. E su questa idea vive il successo di tali prodotti.

> Perché è stato così convincente? È il gioco o il personaggio? È un po' la storia dell'uovo e della gallina. Entrambe le cose agiscono assieme, e – cosa importante – manteniamo l'investimento in quel particolare personaggio tra un gioco e l'altro, così da non disilludere le aspettative del pubblico[116]

Queste parole di Peter Main, vice presidente del marketing di Nintendo of America tra il 1987 e il 2002, dimostrano al meglio le strategie di un'azienda che ha fondato il proprio successo sullo sfruttamento dell'immagine di personaggi diventati dei veri e propri simboli della cultura popolare come Mario e Link. E Simulmondo? Anche l'azienda bolognese comprende che bisogna effettuare un investimento sui personaggi per sfruttare al meglio l'onda del successo che ha cominciato a cavalcare. Perciò, vista la nicchia di mercato in cui si trova ad operare, Simulmondo decide di puntare tutto su un nuovo metodo di distribuzione. Avendo come pubblico privilegiato gli appassionati di fumetto, si decide di distribuire il prodotto nel punto che sia per loro il più visibile: al negozio specializzato in *computer games* viene sostituita l'edicola, che garantisce una distribuzione capillare su tutto il territorio

[115] J.C. HERZ, op. cit., p. 135.
[116] PETER MAIN in J.C. HERZ, Ivi, p. 137.

nazionale, riuscendo a raggiungere direttamente il cuore del pubblico di riferimento. Ma non finisce qui, perché i giochi di Simulmondo non sono solamente venduti in edicola, ma sono venduti a puntate con uscita mensile, proprio come i fumetti. Così gli appassionati possono leggere le avventure dei propri personaggi preferiti e poi indossarne i panni nel videogioco, che possono acquistare proprio accanto al fumetto.

I giochi sono progettati per essere appassionanti e al contempo avere una breve longevità, così come gli albi a fumetto, per far sì che si acquisti l'uscita successiva, inoltre il prezzo è ridotto rispetto a quello dei giochi venduti in negozio e si aggira attorno alle 15.000 lire:

> Quanto ci metti a finire un volume di *Dylan Dog*? Un'ora. E costa? 3€. Il gioco era progettato per durare il doppio del tempo di vita di un fumetto. La quantità di soldi che ci spendevi per il tempo che ci dedicavi era paragonabile a quella del fumetto.[117]

Un metodo distributivo efficace e innovativo, che viene a costituirsi come un disicentivo alla pirateria, agendo su quelli che sono i suoi storici punti di forza sul mercato italiano la cattiva distribuzione e l'elevato prezzo dei videogame. Per scoraggiare ulteriormente chi acquista una copia illegale, i giochi richiedono di inserire un codice, riportato sull'albetto venduto nella stessa confezione del gioco originale.

Distribuire giochi a puntate è una cosa unica al mondo nei primi anni novanta, una modalità distributiva che rimane ineguagliata almeno fino ad oggi con i titoli di Telltale (vedi *supra*) o *Life is Strange* (2015) sviluppato da Dontnod Entertainment e pubblicato dalla giapponese Square Enix. Per queste realtà è maggiore la facilità di raggiungere un pubblico vasto in modo immediato grazie alle piattaforme di vendita online come Steam, che permettono acquisti semplici, reiterati e a poco prezzo, l'ideale per acquistare un prodotto spezzettato a puntate. Inoltre, come per Simulmondo, questa modalità distributiva si appoggia ad una consolidata esperienza dell'industria culturale: per la *software house* bolognese sono i fumetti a preparare il pubblico ad un sistema che si basa su appuntamenti reiterati nel tempo; per le realtà di oggi, invece, è l'estrema popolarità delle serie tv a fare da traino ai giochi a puntate, basti pensare ai giochi di Telltale, ispirati ad alcuni dei serial di maggior successo. Queste differenti ispirazioni si riflettono anche nella diversa struttura narrativa dei due prodotti: infatti, gli *adventure* Simulmondo risultano avere una struttura episodica, in cui i vari appuntamenti mensili hanno una trama autoconclusiva pur presentando ogni volta gli stessi personaggi che si muovono nello stesso mondo. Gli odierni giochi a puntate, invece,

[117] I. VENTURI, op. cit., 2015.

hanno struttura seriale, come molte delle serie tv contemporanee, in cui ogni puntata presenta le vicende che accadono ai personaggi protagonisti sviluppando al contempo una trama orizzontale (limitata alla singola puntata) e una verticale (composta dall'insieme delle puntate).

I primi tre episodi di *Dylan Dog* e *Diabolik*[118] vengono sviluppati nel 1992, e rilasciati subito dopo l'uscita di *Dylan Dog e gli uccisori*. La lavorazione richiede uno sforzo enorme ai ragazzi di Simulmondo che si trovano per la prima volta a dover lavorare con scadenze molto ristrette. Infatti, un gioco passa dallo stadio di progetto alla versione definitiva, il cosiddetto master, in minimo sei mesi; ora le scadenze della distribuzione via edicola impongono di sfornare un gioco nuovo ogni mese, seguendo le uscite delle serie a puntate, cui nel frattempo si è aggiunta quella basata su *Tex*. È evidente che l'organizzazione perseguita fino a quel momento da Simulmondo, caratterizzata dalla libertà concessa a programmatori interni ed esterni di assecondare i propri tempi ed il proprio estro, rende impossibile il rispetto di scadenze così strette. Carlà tenta di ovviare a questa situazione creando un manuale delle procedure aziendali, "una sorta di autocertificazione ISO 9000 artigianale",[119] che rendesse univoche e codificate tutte le varie operazioni dietro allo sviluppo di un nuovo titolo. Questa soluzione si rivela essere quella giusta, permettendo di snellire alcune procedure, rendendo così più agevole il lavoro con scadenze ristrette:

> …ci prese una vera e propria mania da burocrazia interna.
> Inizialmente, mi sembra che Francesco avesse inserito in alcune procedure interne l'utilizzo di moduli.
> In produzione iniziammo ad adottarli di buon grado, poi sempre di più, con selvaggia soddisfazione!
> Avevamo un modulo (cartaceo) per tutto, in perfetto stile catena-di-montaggio qual era il ciclo di produzione del periodo: per la definizione della grafica degli arcade, per la logica, per le scene interattive, per i dialoghi eccetera.
> Il bello era che funzionava benissimo! E che ogni volta che qualcuno aveva una miglioria da fare al ciclo di produzione, oppure c'era un upgrade software che consentiva di fare una certa cosa in più, bastava aggiornare il modulo, aggiungere una casellina da barrare, fotocopiarlo in 10-20 copie, e il gioco era fatto.
> Avevamo, nello stanzone grande della produzione (nella sede grande di viale Berti Pichat), una scaffalatura tuuuuutta [sic] dedicata ai moduli. Lì c'erano i moduli pronti, già fotocopiati, per essere usati.
> Tali moduli venivano compilati a biro (non c'era la rete LAN ancora…) e quindi la carta (e le fotocopie) erano comodissimi, anche perchè ogni modulo compilato poi finiva nel raccoglitore del singolo progetto, fino a formarne lo storyboard, che aveva nelle prime pagine i brevi appunti di Carlà sulla puntata, poi un mio soggetto 'esploso' con il (brevissimo) design di produzione, chi faceva cosa ecc, e poi moduli e moduli e moduli e moduli. E ancora moduli. Fino alla definizione dell'ultima variabile.

---

[118] A differenza degli altri personaggi, di proprietà della casa editrice Bonelli, Diabolik è edito da Astorina.
[119] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: la fine della nostra Simulmondo. Parte II*, 29/01/ 2010, cit.

> Poi avevamo gli editor, che utilizzavamo (tramite operatori) per inserire i dati scritti nei moduli dentro il gioco vero e proprio. L'Editor Arcade per le sezioni arcade, e il "PLAYER" (realizzato da Marco Gregori e Stefano Dal Fiume) per quelle avventura. Avevamo nel tempo sviluppato uno script player, a misura di quelle avventure, che ci consentiva di produrre qualsiasi tipo di scena interattiva o dialogo in tempi brevi.
> Ah, dimenticavo il 'ritagliatore'. Altro oggetto senza il quale ci saremmo amputati le mani. Il 'ritagliatore' era il programma, sviluppato da Cristiano Montanari e Massimo Baraldi, che serviva a trasformare i vari files di grafica, così come uscivano dal Deluxe Paint, in frames di grafica 'pappabile' dal ns sistema. nonchè a provare le animazioni, rinominare e copiare i files eccetera. Anche sul "player" e sul "ritagliatore", lavorare era una particolare delizia. Le riunioni con i programmatori in cui definivamo le nuove funzioni, che da lì a poco ci avrebbero enormemente migliorato la vita in produzione, erano il massimo del gusto, un po' come decidere tutti i dettagli per la propria cucina, sapendo che ogni cosa ben pensata si sarebbe positivamente ripercossa nella vita di tutti i giorni.
> […].
> Ogni modulo mi sembra avesse la bella firmetta di chi l'aveva compilato. Era sempre fondamentale inquadrare chi era il responsabile di cosa.
> I vari progetti DD [*Dylan Dog*, ndr] seguivano il loro iter inarrestabile e diventavano master.
> Tali storyboard 'a moduli' erano comodissimi per il debug. Quando c'era un problema di strani comportamenti logici (il software ormai era piuttosto stabile, non riservava praticamente mai brutte sorprese), bastava armarsi di santa pazienza, prendere lo storyboard e spulciarselo, trovando la variabile definita male o il passaggio sbagliato nella logica degli script.
> Il metodo 'moduli' ci diede grosse soddisfazioni, perchè ci consentiva di tenere sotto controllo un ritmo forsennato di lavoro, incasellando al massimo ogni cosa e pilotando ogni processo.
> Anche per questo, gli adventure-arcade da edicola, sono diventati poi tutti uguali![120]

Grazie a questi sistemi, tra il 1993 e il 1994 i videogiochi a puntate raggiungono gli scaffali delle edicole. Simulmondo produce 13 puntate di *Tex* e 12 di *Diabolik*, mentre *Dylan Dog*, la serie più fortunata, arriva a 17 puntate. Uno sforzo produttivo immenso, che va raddoppiato considerando il fatto che ogni episodio viene sviluppato per diverse piattaforme, PC e Amiga. Per far fronte a queste richieste il settore produzione di Simulmondo cerca di ridurre il più possibile i tempi di lavorazione, ricorrendo massicciamente a procedure collaudate e ad editor, programmi che automatizzano alcune procedure. Ciò rende sicuramente più efficiente il processo di produzione, ma finisce per cancellare la libertà creativa di cui i dipendenti godevano dall'inizio della storia della *software house* bolognese, mentre il processo lavorativo sembra assomigliare sempre di più a quello di una catena di montaggio. Anche i prodotti finiscono per subire le conseguenze di questa situazione: infatti, la standardizzazione delle procedure e l'uso di editor ormai collaudati fanno sì che tutti i giochi finiscano per assomigliarsi, per struttura, gameplay e modalità narrative, propronendo

[120] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: Febbre modulare*, 12/05/ 2009, cit.

invariabilmente la formula ibrida tra *adventure* e *platform*, mentre la qualità va progressivamente scemando. Le brevi scadenze fanno sì che le giornate lavorative in Simulmondo durino attorno alle 12 ore, cosa che non giova al risultato finale: ad esempio, l'episodio numero 5 di *Dylan Dog* (*Dylan Dog: La Mummia*) presenta un bug gravissimo, sfuggito a tutti i controlli nella fretta di consegnare il lavoro ai punti vendita. L'errore di sistema è talmente grave da rendere impossibile terminare il gioco, impedendo al giocatore di muoversi oltre un determinato punto di una delle schermate, una sorta di "muro invisibile" che impedisce a Dylan di saltare oltre un ostacolo:

> Quando il gioco uscì nelle edicole, ricevemmo un sacco di telefonate di gente che non riusciva a arrivare alla fine. Un incubo.
> Dovemmo inventarci qualcosa per reggere l'urto. Questa fu la storia che ci inventammo: Dylan Dog 5 era perfetto, ma era troppo difficile. Comunque nessuno si preoccupi, invieremo a chi ne farà richiesta la 'versione facilitata' (in verità era la versione senza bug).[121]

Un evento che testimonia la comparsa delle prime crepe nell'organizzazione della *software house* bolognese, segnando l'inizio della sua parabola discendente.

4.5 Il mercato videoludico mondiale nei primi anni '90

Negli anni in cui Simulmondo produce i suoi giochi da edicola, nel resto dell'Europa si fanno grandi passi avanti, specialmente nel campo della narrazione videoludica, in cui la *software house* bolognese ha appena cominciato ad affacciarsi .I primi anni '90 sono caratterizzati dalle sperimentazioni sulla grafica 3D e, in Europa, vedono la Francia raggiungere l'Inghilterra come paese di punta della creazione di videogiochi in Europa, grazie al lavoro di case come Delphine ed Infogrames. I giochi sviluppati dai transalpini Frederick Raynal e Eric Chahi segnano un passo avanti nella narrazione videoludica, tanto che i due "potrebbero forse scrivere il primo libro di regia interattiva, tanto stanno dimostrando di capirne i processi e le necessità."[122] Essi, infatti, si ispirano alle tecniche cinematografiche per riuscire a dare una voce propria alla narrazione del videogioco, in grado di immergere l'utente nella vicenda senza dimenticare di coinvolgerlo direttamente in essa, visto che sono proprio le azioni del giocatore sul programma, il suo intervento attivo, a distinguerlo dallo spettatore cinematografico. Raynal, dopo aver curato la conversione PC di *Alpha Waves*, il primo platform in 3D in assoluto, nato proprio in Francia, si cimenta nella sua prima opera con la

---

[121] I. VENTURI, *Vita di videogiochi: Grosso guaio in Dylan Dog 5*, 08/05/ 2009, cit.
[122] F. CARLÀ, ivi, p. 327.

quale fonda un genere: il *survival horror*. Il gioco si chiama *Alone in the Dark*, uscito nel 1992, ed è il primo a mettere il giocatore di fronte alla sfida di fuggire da un luogo infestato da creature spaventose, basandosi sulle (poche) risorse che può procurarsi nell'ambiente circostante. Reynal decide di suscitare paura nel giocatore non tanto utilizzando la grafica (all'epoca ancora poco realistica) ma il gameplay; nelle prime fasi di gioco l'utente si vede crollare il pavimento sotto i piedi, mentre una delle prime porte che deve aprire nasconde un mostro in agguato. Ciò porta un costante senso di tensione: il giocatore, segnato da queste esperienze, camminerà con cautela per i corridoi e farà attenzione alle porte per il resto del gioco, incerto su ciò che possono nascondere. Dall'altra parte, Chahi innova la narrazione facendo attenzione al rapporto tra sequenze interattive e sequenze narrative, le cosiddette *cutscenes*. Nel suo titolo del 1991 *Another World* (conosciuto anche con il titolo *Out of this world*) utilizza le *cutscenes* non tanto come lunghi intermezzi usati per raccontare la storia, lasciando le restanti sequenze per il gioco vero e proprio, ma intreccia le due sezioni rendendo l'una fuzionale all'altra. Come nota Tristan Donovan[123] la sequenza iniziale è illuminante: il protagonista esplora lo strano pianeta in cui è capitato, sullo sfondo una strana bestia si aggira con fare minaccioso; con una brevissima *cutscene* la bestia balza ruggendo contro il protagonista, da qui parte un'altra sezione giocata che vede il protagonista tentare di sfuggire al mostro che lo insegue. Grazie a questi accorgimenti, Chahi riesce a raccontare la sua storia utilizzando semplicemente le immagini, senza bisogno di ricorrere a dialoghi o didascalie esplicative.

Nel frattempo, in America si prepara un nuovo passo avanti della storia del videogioco, il punto di svolta costituito da Id Software, la quale persegue un'idea di gioco elettronico in qualche modo opposta a quella dei francesi. Il focus delle produzioni di Id, come il celeberrimo *Doom* sembra essere concentrato maggiormente su un comparto grafico all'avanguardia, il cui esempio migliore è il potentissimo motore grafico 3D che consente di costruire un mondo dettagliato e tridimensionale, e su un gameplay adrenalinico, che mette il giocatore a confronto con orde di mostri agguerriti. A differenza di quanto visto finora, dunque, l'attenzione della casa americana va più al gioco in sé che alla parte narrativa, che risulta essere una mera cornice introduttiva: non a caso John Romero, co-creatore di *Doom*, paragona la storia in un videogame a quella di un film porno,[124] cioè non necessaria per chi ne fruisce. Il vero obiettivo di *Doom* è scioccare il giocatore con la velocità dell'engine e gli effetti sonori e grafici. Tuttavia, la casa texana risulta innovativa anche da un altro punto di

---

[123] Vedi T. DONOVAN, op. cit., p. 183.
[124] Vedi Ivi, p. 260.

vista, quello distributivo, creando un sistema di distribuzione mai visto prima che ottiene un enorme successo consacrando *Doom* tra i titoli più venduti dell'inizio degli anni '90. Id, infatti, fornisce copie della propria creatura, attraverso il sistema dello *shareware*, che consiste nel fornire una prima parte di gioco scaricabile gratuitamente da internet, offrendo poi la possibilità di acquistare a pagamento le missioni successive. Questa innovativa strategia, unita ad una campagna di marketing virale tesa a costruire una comunità di fan in trepidante attesa dell'uscita del gioco, fa sì che la società texana riesca a distribuire in 5 mesi dal lancio più di 1 milione di versioni gratuite di *Doom*, guadagnando circa 100.000 dollari al giorno grazie ai giocatori che acquistano la versione completa. Dunque, un successo basato sulla capacità di inventare un modo nuovo ed efficace di arrivare al proprio pubblico, un po' la stessa cosa avvenuta con Simulmondo e i suoi giochi da edicola: seppur su scala molto più piccola, la *software house* bolognese è capace di inventare un sistema distributivo in grado di colpire al cuore il proprio pubblico di riferimento – in questo caso i fan di *Dylan Dog* o *Tex* – garantendo un alto numero di vendite, che si aggirano attorno alle 50.000 copie vendute per il primo *Dylan Dog* e 25.000 per il primo *Tex*, attestandosi poi attorno alle 10.000 copie per i numeri successivi. Il problema è che un tale tipo di strategia è applicabile solo al mercato italiano, ed è difficile, se non impossibile da esportare all'estero:

> ...l'errore grossissimo che facemmo all'epoca e che influenzò lo sviluppo del videogioco italiano fino ad oggi, imputabile specialmente a chi dirigeva l'azienda, fu una spinta insufficiente all'internazionalizzazione. Noi facevamo giochi per il mercato interno, con Dylan Dog ci sei inchiodato. Con Dylan Dog per edicola, poi: il personaggio è tutto italiano, la serialità pure e l'edicola fatta così c'è solo in Italia. I fumetti Bonelli all'estero non esisterebbero così, in Francia i fumetti si trovano solo nelle fumetterie. Non era un modello esportabile.[125]

Una situazione ben testimoniata dalla recensione della rivista inglese *Commodore Format*[126] a *Dylan Dog e gli uccisori*, il cui autore, evidentemente noniniziato al personaggio di Tiziano Sclavi, prima ironizza sul nome del detective, che gli ricorda quello di un cartone animato, poi passa a lamentarsi delle atmosfere cupe e "deprimenti" (a suo dire) del gioco, dimostrando di non sapere che *Dylan Dog* è un fumetto che fa del cinema e della letteratura horror la sua ispirazione principale.

---

[125] I. VENTURI, Op. Cit., 2015.
[126] Vedi *Commodore Format Magazine*, n. 22, luglio 1992, p. 32, reperibile su www.archive.org, http://archive.org/stream/commodore-format-magazine-22/Commodore_Format_Issue_22_1992_07#page/n31/mode/2up

4.6 Il mercato videoludico in Italia nei primi anni '90

Dunque, si è detto di come i giochi da edicola di Simulmondo riescano a raggiungere un buon successo che, tuttavia, risulta limitato al solo mercato nazionale. Ma in quale situazione si trova il mercato italiano? All'inizio degli anni '90 i produttori di videogiochi nostrani sembrano prendere molto sul serio il successo dell'iniziativa di Simulmondo di portare i personaggi del fumetto italiano all'interno del gioco elettronico. I titoli della casa bolognese non sono i primi tentativi del genere nel nostro paese, poiché già alla fine degli anni '80 si è tentato di portare i fumetti Bonelli nel mondo dei videogame. A fare questo tentativo è Systems Editoriale, che pubblica due giochi in allegato alla rivista *Commodore Computer Club*: il primo è dedicato a Zagor, mentre il secondo è un'avventura dello stesso Dylan Dog. *Zagor: la fortezza di Smirnoff* (uscito il 25 novembre del 1987) si basa sull'omonimo albo scritto da Alfredo Castelli e disegnato da Franco Donatelli. Si tratta di un'*adventure* testuale, in cui le la descrizione scritta degli avvenimenti è accompagnata da disegni che illustrano la vicenda, mentre il parser è molto elementare e accetta ordini composti semplicemente da nome+verbo. Il gioco dedicato a Dylan Dog, invece, si intitola *Dylan Dog: Le notti della luna piena* (uscito nel maggio del 1988) e contiene due videogiochi distinti *Le notti della luna piena* e *Il castello delle uccisioni*. Il primo è ancora un'avventura testuale ispirata all'omonimo fumetto di Sclavi con disegni di Montanari e Grassani, le cui tavole illustrano la narrazione del videogioco. Il gameplay è molto semplice con il giocatore che si trova a scegliere tra i diversi "bivi" che la narrazione propone. Il secondo è un rudimentale *shoot 'em up* costruito artigianalmente utilizzando il SEUCK (Shoot 'em Up Contruction Kit) un programma di editor per C64 che consente la creazione di sparatutto a scorrimento verticale.

Titoli, dunque, decisamente amatoriali, lontanissimi dalla fine realizzazione e dal successo dei prodotti Simulmondo. Il successo, però, attira i principali concorrenti della *software house* bolognese che tentano di inserirsi in quello stesso mercato. Il primo a cimentarvisi è Idea, giovanissima software house nata nel 1990 a Casciago in provincia di Varese per impulso del suo software manager Andrea Farina. Inizialmente la società porta il nome di S.C. (Software Copyright) per poi cambiarlo in Idea. Farina vuole impostare la sua azienda "come le grosse case inglesi, […] riunendo un certo numero di persone specializzate in diversi settori della realizzazione comune di progetti ad ampio respiro. Una struttura di questo genere permette di impiegare al meglio le capacità individuali dei vari autori, grazie a

una assistenza costante dell'editore."[127] L'editore, cioè Idea, ha il compito di prendere ciò che viene realizzato dalle maestranze che vi lavorano e renderlo appetibile per un vasto pubblico, "creare una trama e definire uno 'stile' che distinguesse il gioco da tutti gli altri prodotti simili."[128] Nonostante possa contare sulla collaborazione dell'azienda di distribuzione Leader, i mezzi di Idea sono decisamente più scarsi di quelli di Simulmondo, come si nota dalla grafica arretrata dei suoi titoli, che però si riscattano grazie all'estrema giocabilità, come nel caso del platform fantasy *Moonshadow.*[129] Nel 1991 Idea produce un titolo dedicato a *Lupo Alberto*, il personaggio creato dal fumettista Silver. Il gioco è un platform "assai simile per schema, grafica ed effetti al coevo *Mario Bros*"[130] in cui si può giocare nei panni di Lupo Alberto (o della gallina Marta) con l'obiettivo di evitare i vari ostacoli così da permettere finalmente ai due innamorati di ricongiungersi. Il gioco presenta una grafica da cartoon molto vicina nel tratto e nello spirito alle atmosfere del fumetto. Oltre a questo, nel 1992 Idea sviluppa un gioco ispirato a *Sturmtruppen*, fumetto di Franco Bonvicini. *Sturmtruppen: The Videogame* è uno sparatutto a scorrimento laterale, in cui il giocatore può muoversi a piedi o sfruttando i mezzi di trasporto sparsi sul suo cammino e che mostra, come il titolo precedente, una grafica simile a quella del testo di riferimento.

Il secondo tentativo, invece, è fatto dalla storica rivale di Simulmondo, Genias, che porta nei negozi *Nathan Never: The Arcade Game* nel Natale del 1992, ispirandosi alla omonima serie Bonelli creata da Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna. Qui si nota molto più forte la volontà di Genias di proporsi come un'alternativa a Simulmondo: infatti, il gioco è basato su una serie Bonelli e viene venduto assieme ad una storia inedita, *Nathan Never: guerra alla Yakuza* (testi di Bepi Vigna, Michele Medda e Roberto Genovesi; disegni di Roberto De Angelis). L'immagine di copertina del gioco riprende quella dell'albo, opera di Claudio Castellini. Il gioco vede Nathan Never al salvataggio dell'amico Sigmund Baginov, prigioniero in una base sottomarina della Yakuza; si compone di due livelli platform e di un terzo livello arcade, in cui il giocatore deve fuggire dalla base pilotando una moto, prima che scada il conto alla rovescia dell'autodistruzione. Dunque, il gioco viene venduto con un episodio inedito del fumetto, come *Dylan Dog e gli uccisori*, inoltre presenta un gameplay di tipo platform e una grafica basata su quella del fumetto ma rielaborata dai grafici interni alla

---

[127] "Italians Do It Better", *K Magazine*, n. 14, febbraio 1990, p. 25, reperibile su Quattro bit: prolegomeni per una storia del videogioco, quattrobit.blogspot.it.
[128] Ibid.
[129] Cfr. *Commodore Format Magazine*, n. 8, maggio 1991, p. 50, reperibile su www.archive.org, http://archive.org/stream/commodore-format-magazine-08/Commodore_Format_Issue_08_1991_05#page/n49/mode/2up
[130] M. PELLITTERI, M. SALVADOR, ivi, p. 209.

software house. Diverse somiglianze con i prodotti Simulmondo che denotano il tentativo da parte di Genias di concorrere direttamente per lo stesso mercato con un prodotto simile. Un ultima annotazione: l'albo a fumetti venduto con il gioco di *Nathan Never* riprende la vicenda narrata nel gioco, effettuando, però, un ribaltamento ironico; il ruolo di narratore è affidato a Sigmund che si presenta come eroe della situazione, raccontando di come abbia temerariamente salvato Nathan dalle mani della Yakuza, mentre in realtà è avvenuto il contrario.

I rapporti tra le concorrenti *software house* italiane viene messo in luce da un'intervista multipla apparsa sulla rivista *Computer+Videogiochi* nel maggio 1991.[131] L'intervista mette assieme i programmatori delle principali realtà italiane perché discutano su come si realizza un videogioco: naturalmente sono presenti Simulmondo (rappresentata da Venturi e Michele Sanguinetti) Genias e Idea, più altre realtà minori legate a Idea. Il clima non è particolarmente positivo per Venturi e soci, visto che gli altri partecipanti sono accomunati da una spiccata antipatia verso la realtà di maggior successo (tanto da aver coniato il nomignolo "Simultonto"). Tra i vari argomenti toccati nel corso dell'intervista, uno di quelli che causa maggiori discussioni riguarda il futuro delle piattaforme hardware su cui le varie *software house* lavorano:

> (**Fabio Rossi**) […] *Nel frattempo, potremmo cercare di rispondere a un'altra domanda ricorrente: su quale computer conviene imparare a programmare?*
>
> (**Eugenio Ciceri**) Il C64 ha una base di utenza enorme e affamata di novità. Penso che possa essere considerata una macchina interessante ancora per cinque anni.
>
> (**Paolo Pobbiati**) Io ho in casa diverse macchine, ma scrivo esclusivamente sull'Amiga: alla fin della fiera, mi sembra abbia il miglior rapporto fra facilità di utilizzo e diffusione.
>
> (**Ivan Venturi**) Il PC! È espandibilissimo e sta vendendo molto.
>
> (**Paolo Galimberti**) Ma chi lo espande? Bisogna spendere un sacco di milioni solo per ottenere delle prestazioni identiche a quelle dell'Amiga! [*Segue una discussione piuttosto animata in cui ognuno ha da dire la sua riguardo ai PC, spesso a voce parecchio alta. Alla fine sembra che gli unici a vedere positivamente questa macchina siano gli autori della Simulmondo – NdR*].[132]

[131] FABIO ROSSI, PAOLO CARDILLO , SIMONE CROSIGNANI, "Speciale: Come nascono i videogiochi", *Computer+Videogiochi*, n. 6, pp. 61-63, n.7, pp. 63-64, reperibile su *Quattro bit: prolegomeni per una storia del videogioco*, quattrobit.blogspot.it, http://quattrobit.blogspot.it/2009/01/cvg-speciale-come-nascono-i-videogiochi.html
[132] Ibid.

Dunque gli altri programmatori ritengono risibile la convinzione dei ragazzi di Simulmondo che il futuro degli *home computer* sia il PC, un'idea fortemente sostenuta da Carlà, che non solo fa pubblicare i propri giochi da edicola anche per questa piattaforma, ma comincia a creare una diversa grafica per i prodotti PC, rispetto a quelli Amiga, in modo da attrarre gli utenti d tale piattaforma. In pochi anni questa intuizione si rivelerà giusta, poiché il PC si imporrà rimanendo il principale computer domestico e portando alla scomparsa i vecchi *home computer*. Un episodio che dimostra come la superiorità della casa bolognese sia giustificata dalla sua capacità di leggere il mercato ed i suoi sviluppi futuri, tentando di anticiparne i movimenti, sempre repentini nel campo delle tecnologie informatiche.

4.7 30 aprile 1993

Ritornando a Simulmondo, abbiamo visto come l'avvento dei giochi da edicola porti una nuova mentalità e un nuovo modo di lavorare in azienda, accanto a tempi più stretti per lo sviluppo dei giochi che impongono brevi scadenze e una maggiore pressione dell'ambiente lavorativo:

> Da vari mesi l'aria non era delle migliori e andava via via peggiorando. Si era creata una consuetudine di pressione. Si tendeva a correggere gli errori altrui tramite 'cazziatoni'. Ecco una parola che si usava spesso, spessissimo, e che si applicava frequentemente.
> Io ricevevo cazziatoni, poi io facevo cazziatoni ai vari responsabili, che a loro volta facevano i cazziatoni ai collaboratori. Una catena allucinante della quale io ero l'anello numero 2.[133]

Tuttavia la situazione non è certo in via di miglioramento, alla fine del 1992 la dirigenza convoca una riunione dei vari collaboratori in cui comunica la necessità di preparare ben 38 master degli episodi delle varie serie da edicola. Il tempo di lavorazione previsto è fissato in due mesi, la cui scadenza tassativa è fissata al 30 aprile 1993; una richiesta che costringe i ragazzi della produzione ad un lavoro forsennato, considerando che i primi tre episodi di *Dylan Dog* e *Diabolik* sono stati realizzati in un anno di tempo.

> I termini della proposta di produzione furono questi: chi non era d'accordo a reggere a tutti i costi la superproduzione che ne sarebbe derivata sarebbe stato libero di andarsene.
> In quella fase, io non ci pensai neanche un secondo. Quello era da fare, quello avrei fatto. Ma non tutti la pensarono allo stesso modo.

---

[133] I. VENTURI, *La fine della nostra Simulmondo. Parte I*, 25/01/2010, cit.

> Michele Sanguinetti, lead artist, e Gialuca “Boka” Gaiba, musicista, dissero che non erano d’accordo. L’andazzo già da tempo non stava piacendo. Mighel e Boka furono i primi a spezzare la catena.
> Quello che era stato dato era un aut-aut. Fu chiesto loro quindi di dare le dimissioni.
> Indovinate un po’ chi le dovette richiedere, queste dimissioni? Il sottoscritto.
> Questo fece scricchiolare anche le mie convinzioni. Michele era (ed è) uno dei miei migliori amici, siamo cresciuti assieme, ed è una persona davvero rara, completamente integra. Oltre ad essere un talento naturale.
> Insomma: chiedere le dimissioni al tuo migliore amico ti fa rendere conto che qualcosa non va. Decisamente non va.[134]

A complicare ulteriormente la situazione arriva la decisione di mettere in cantiere una nuova serie da edicola, questa volta non basata su un fumetto, ma frutto di un concept originale. La serie si intitola *Simulman* e racconta le avventure dell’eroe omonimo, agente della polizia che vigila sulla realtà virtuale, il mondo situato dietro agli schermi dei PC. Il soggetto nasce da un’idea di Carlà (che fa da modello anche per l’aspetto del personaggio) e sente la forte influenza delle sue teorie sulla realtà simulata: il mondo di Simulman, infatti, altro non è che il Simulmondo intuito da Carlà dieci anni prima. Nel corso delle sue avventure l’agente della realtà virtuale si scontra con il suo acerrimo nemico SS DOS, il cui aspetto è ispirato ad Andy Warhol, mentre l’assistente di Simulman, Cactus, si rifà al cestista Karim Abdul-Jabbar, a riconferma di quel gusto per il richiamo alla cultura popolare già visto in *Dylan Dog*. Per quanto riguarda il gameplay, invece, *Simulman* non si discosta granchè dalle altre serie da edicola, proponendo la stessa formula che fonde platform e adventure, con sezioni narrative a scelta multipla. La novità consiste nel fatto che le varie puntate siano interconnesse e con archi narrativi che coprono due o tre puntate. La serie completa è composta da 11 episodi usciti il 1993 ed il 1994.

Per poter completare tutto il lavoro entro la data prevista i ragazzi della produzione sono costretti ad un massacrante superlavoro, che li lega all'ufficio per sette giorni alla settimana, ognuno dei quali li vede impegnati per 12 o anche 14 ore lavorative. Pur riuscendo a rispettare le scadenze, la superproduzione dell'inizio del 1993 lascia strascichi pesanti all’interno dell’azienda,compromettendo definitivamente i rapporti tra dipendenti e tra produzione e dirigenza, già minati con l'inizio dello sviluppo dei giochi da edicola. Oltre a ciò, i titoli prodotti in questi mesi risultano tra i peggiori mai usciti da Simulmondo, fatti in fretta e furia e poco curati a causa del poco tempo disponibile, a dimostrazione di un’idea di produzione che sembra aver dimenticato l'approccio autoriale del periodo dei giochi sportivi

[134] Ibid.

per convertirsi ad una formula da catena di montaggio, in cui la quantità conta più della qualità.

> Con una fatica pazzesca, facendoci tutti un mazzo quadrato (dormendo poco e lavorando praticamente sempre), riuscimmo a stare nell'obiettivo del '30 aprile 1993′, i 38 videogiochi in due mesi operativi. Molti di essi vennero davvero brutti. Funzionanti, ma davvero brutti. Brevi, poco curati. Mostravano tutto il poco amore che era stato dedicato loro. Li ricordo come i peggiori videogiochi ai quali io abbia mai partecipato.[135]

Il nuovo approccio di Simulmondo, unito ai ritmi lavorativi insostenibili porta diversi collaboratori alla decisione di abbandonare l'azienda.

> Ciro Bertinelli (responsabile del montaggio e grafica 3d […]), Stefano Balzani (responsabile programmazione), Cristian Bazzanini (responsabile storyboard) vennero nel mio ufficio chiedendomi di parlare. Facemmo al volo questa riunione che dalle facce dei ragazzi non portava certo belle sorprese.
> E infatti fu un colpo. Ciro, Stefano e Cristian mi dissero che avrebbero terminato la loro collaborazione e che giudicavano chiusa l'esperienza Simulmondo, specialmente visti gli ultimi mesi. Per correttezza verso l'azienda avevano deciso di fare tutto il possibile per raggiungere l'obiettivo del 30 aprile. Ma raggiunto tale obiettivo, la cosa si sarebbe dovuta chiudere.
> Io rimasi di sasso e mi cadde un pezzo di mondo addosso. Soprattutto perchè erano Ciro, Stefano e Cristian.
> Stefano Balzani era mio carissimo amico, ormai era da quattro anni che lavoravamo iperproficuamente assieme, fin dai tempi del C64, e la mia stima professionale era altissima.
> Con Ciro Bertinelli era da meno tempo che collaboravamo. Aveva iniziato con una specie di stage, qualche anno prima, ma, essendo dotato di un'intelligenza fuori dal comune, ed essendosi inoltre specializzato nella grafica 3D, era diventato responsabile di settore, e anche con lui, come con l'altrettanto valido Cristian, eravamo diventati amici. Non conoscenti o colleghi. Amici.
> Io ci rimasi quindi di sasso e, se non ricordo male, non provai più di tanto a dissuaderli, ben rendendomi conto della gravità della situazione.
> La 'nostra' Simulmondo era finita. Quel pomeriggio, dentro di me, decisi che anche la mia vita simulmondiana avrebbe presto avuto un termine.[136]

Oltre alla maggior parte dei responsabili di produzione, anche molti altri dipendenti lasciano l'azienda, tra i quali il tester Andrea Bradamanti. Circa tre mesi dopo, tra lo stupore generale, anche una delle figure cardine della *software house* bolognese decide di abbandonare; si tratta dello stesso Ivan Venturi, direttore di produzione e, di fatto, numero 2 di Simulmondo:

> Più o meno cadde la mandibola a tutti. Non si riteneva possibile che io potessi abbandonare Simulmondo, essendone da sempre uno dei pilastri e il più convinto sostenitore.

[135] Ibid.
[136] Ibid.

> Aleggiava ovviamente anche una sorta di preoccupazione. Cosa sarebbe successo se io me ne fossi andato?
> In me l'idea/decisione che era nata durante quella riunione di addio con Ciro, Stefano e Cristian, aveva attecchito rapidissimamente. Quando cominci a pensare la vita in un modo diverso, migliore, e capisci che è a portata di mano, è difficile poi allontanarsi da tale idea.
> Io cominciavo a pensare: finita di stress, finita di 7 giorni su 7, finita di iperlavoro, finita di responsabilità. E naturalmente: finita di essere il direttore di produzione di una società conosciuta e stimata, finita di aver la possibilità di parlare un giorno con Disney e un altro con la Bonelli, finita di una visione dall'alto del panorama. Finita con una cosa che era stata la mia passione principale per otto anni.
> Però i pro della decisione superavano ampiamente i contro. L'idea di uscire da quel vortice diventava sempre più allettante. Quindi comunicai in via definitiva le mie dimissioni.
> Non ne avevo parlato praticamente con nessuno. Francesco fu il primo a saperlo.
> Impossibile descrivere la sensazione di sollievo pazzesca che ne seguì. Quasi uno shock. Avevo cominciato a 15 anni a lavorare a certi ritmi e certi livelli, praticamente ero cresciuto con l'ombra costante dello stress da scadenza, dell'insuccesso, del timore di non farcela. Conoscevo perfettamente quella sensazione di amaro unita a una perenne contrazione alla bocca dello stomaco, dovuta alla paura di non farcela.
> Era tutto finito.[137]

4.8 Il tramonto dei giochi "da edicola"

L'abbandono di Venturi, autore dei primi giochi Simulmondo e responsabile della produzione, è un duro colpo per la casa bolognese, ma non è quello definitivo. La produzione, infatti, prosegue e la direzione di produzione passa ad un altro programmatore interno, il genovese Riccardo Cangini.

Sotto la guida del creatore di *I play 3D Soccer*, Simulmondo sviluppa i suoi giochi per il 1994, tra cui il suo ultimo titolo di successo: *Time Runners*.

Il gioco nasce da una collaborazione con Rizzoli/Fabbri Editore e racconta la storia del giovane Max, costretto a viaggiare nel tempo per salvare la propria ragazza, rapita da malvagi robot che tramano per il controllo della Storia. Dunque ci troviamo di fronte ad una nuova serie originale, sviluppata internamente a Simulmondo, come già avvenuto per *Simulman*. Non a caso, durante i suoi viaggi Max finisce per imbattersi proprio nell'agente della realtà virtuale, generando un piccolo crossover tra le due creature della *software house* bolognese.*Time Runners* richiama il precedente *Simulman* anche per quanto riguarda la sua struttura seriale, che sviluppa una storia lungo le varie puntate, invece che basarsi su episodi autoconclusivi, come avveniva nelle prime serie dei videogiochi da edicola, mentre il

[137] I. VENTURI, *La fine della nostra Simulmondo: Parte II,* ivi.

gameplay rimane, come da tradizione, diviso tra sezioni platform e sequenze narrative "a bivi". Grazie alla forza di Fabbri, che finanzia e distribuisce il progetto, la serie Simulmondo viene distribuita in sei lingue (italiano, inglese, spagnolo, francese, tedesco e portoghese) e pubblicata in moltissimi paesi ottenendo la cifra record di 200.000 copie vendute nei primi 7 giorni dal lancio. Ciò porta *Time Runners* ad essere la serie da edicola più longeva in assoluto, arrivando a raggiungere le 30 puntate.

Questo exploit, però, si rivela essere il proverbiale canto del cigno dei giochi da edicola. In questo stesso anno, Simulmondo raggiunge un accordo con Marvel per poter creare una nuova serie basata su Spider-man. Tuttavia, l'interesse per questo genere di prodotti sembra ormai essersi raffreddato, complice una formula che non sembra capace di rinnovarsi, e *Spider-man* si ferma dopo soli tre episodi. La cancellazione di *Spider-man* porta anche alla chiusura di una nuova serie da edicola basata su *Martin Mystère*, annunciata da Simulmondo, realizzata, ma mai messa sul mercato, mentre i diritti acquisiti sempre da Marvel per una serie sugli X-men non vengono sfruttati. Tra le cause della fine dei prodotti da edicola, oltre al calo dell'interesse del pubblico, si può annoverare anche l'eccessivo attivismo di Simulmondo: infatti, la grande quantità di titoli rilasciata in pochissimo tempo per placare un mercato affamato, finisce per saturarlo, ottenendo l'effetto opposto. Sembra quasi di rivedere la situazione occorsa al mercato videoludico americano nel 1977, quando la proliferazione selvaggia dei cloni di *Pong* finì per superare le capacità di assorbimento dei consumatori, lasciando la gran parte dei prodotti invenduti e provocando una vera e propria disaffezione per i giochi elettronici che portò al fallimento molti produttori di videogames.

Con la fine delle serie da edicola comincia il lento tramonto di Simulmondo, un progressivo spegnersi che vede l'azienda di Bologna allontanarsi sempre di più dal mercato videoludico, fino alla sua definitiva scomparsa.

CAP. 5: GLI ULTIMI ANNI: 1995 – 1999

Gli ultimi anni del ventesimo secolo corrispondo al progressivo tramonto della prima *software house* italiana. Quest'ultimo periodo vede l'azienda bolognese affrontare un ridimensionamento, societario e produttivo,sempre più radicale, cominciato con la fine dei prodotti da edicola: infatti, in questi anni Simulmondo si trova a lavorare su commissione, ad esempio sviluppando progetti per la televisione, mentre la produzione di videogiochi viene progressivamente abbandonata. I titoli originali diventano sempre meno, pochissimi se paragonati alle numerose uscite che caratterizzano gli anni precedenti. Questa situazione è sintomo di tutta una serie di problematiche interne ed esterne che portano l'azienda prima a cambiare denominazione e poi, inevitabilmente, alla chiusura. Tuttavia, anche in questa situazione, la *software house* bolognese prosegue il suo ruolo di innovatrice del panorama nazionale, introducendo nuove formule e nuovi prodotti che prendono presto piede sul mercato italiano.

5.1 Crisi o opportunità?

Il fallimento delle serie da edicola è un duro colpo per la *software house* bolognese, lasciando strascichi pesanti sull'organizzazione societaria che diventano i prodromi della fase discendente di Simulmondo, che si concluderà con la sua chiusura. Da una parte i problemi derivano dal fatto che la cadenza mensile delle serie, mutuata dai fumetti Bonelli, richieda tempi di sviluppo ridottissimi per un videogioco e risulti essere "troppo frequente per la durata d'uso di un videogame, più lenta di quella di un fumetto",[138] portando Simulmondo a convertire totalmente la propria produzione in funzione dei prodotti da edicola. Quando diviene non più conveniente lo sviluppo di questo tipo di gioco, ecco che l'azienda che ha investito tutto su di esso si trova con una struttura inadeguata al mercato. Un po' la stessa cosa che accade a quegli animali che l'evoluzione porta ad iperspecializzarsi nell'attività più adatta a sopravvivere nell'ambiente in cui vivono. Ciò porta la specie ad essere estremamente efficiente nelle condizioni di vita che le vengono richieste, tuttavia il suo essere così efficace la rende meno resiliente, cioè meno capace di reagire ad eventuali cambiamenti delle condizioni ambientali a cui si è adattata.

[138] F. CARLÀ in G. GENTILI, *Intervista a Francesco Carlà,* in G. GENTILI, Op. cit.

Dall'altra parte, il progetto relativo alle serie da edicola porta ad una rottura tra la dirigenza ed i suoi dipendenti, molti dei quali decidono di abbandonare l'azienda, spinti da un orario di lavoro insostenibile e da metodo di produzione che ha abbandonato qualità e attenzione al processo creativo per stare al passo delle enormi quantità di prodotti richieste dalla distribuzione in edicola. Tra costoro ci sono molti dei collaboratori storici di Simulmondo, nonché figure che ricoprono ruoli di responsabilità all'interno dell'azienda: infatti, tra il 1993 ed il 1994 lasciano la *software house* tre responsabili di produzione su quattro, cui spetta il compito di gestire i dipendenti esterni ed interni; assieme a loro, abbandona anche il direttore di produzione Ivan Venturi, che svolge il delicato ruolo di supervisionare l'intera catena produttiva, coordinando i responsabili dei vari settori della produzione e seguendo direttamente la lavorazione dei titoli che sono in fase di sviluppo. Questa vera e propria "emorragia interna" significa per Simulmondo una perdita inestimabile di personale competente e qualificato, che rende più difficile riconvertire la catena produttiva alla creazione di qualcosa di diverso dalle avventure a puntate:

> Perché per fare videogiochi serve gente che sappia fare i videogiochi. Se tutti quelli che li sanno fare vanno via non basta volerli produrre. I videogiochi sono - e sempre saranno - una cosa complicata da fare: non è un gioco fare giochi.[139]

Ma quali sono state le cause di questa situazione? Per Ivan Venturi il principale problema è dovuto all'organizzazione produttiva e alla mancata specializzazione che hanno reso l'azienda più vulnerabile. Infatti, il modello su cui Simulmondo si basa è sostanzialmente quello del lavoro "artigianale" svolto dai dipendenti, ragazzi di vent'anni dalle ottime capacità lavorative, ma con scarse capacità gestionali. La produzione di un gioco richiede un tempo di lavorazione fisso, non ottimizzabile semplicemente aumentando la quantità di forza lavoro, ma solo con una radicale trasformazione dell'organizzazione del ciclo produttivo. Invece, per poter mantenere le scadenze dei prodotti da edicola, Simulmondo non fa altro che aumentare i propri dipendenti, cosa che, però, non porta ad una diminuzione delle ore di lavoro pro capite, che raggiungono livelli insostenibili. In questi anni, inoltre, si assiste ad un cambiamento del mercato dei videogiochi italiano, che vede il tramonto degli *home computer*, cancellati dall'arrivo delle console di nuova generazione, in particolare Playstation, che diviene la piattaforma principale per il videogioco domestico. L'arrivo di Playstation consente alle grandi compagnie estere di riprendere la maggioranza quasi assoluta del mercato italiano. Simulmondo reagisce a questo cambiamento della situazione circostante mantenendo, come

[139] I. VENTURI, op. cit., 2015.

negli anni passati, una vasta produzione che spazia dai lavori su commissione, ai videogiochi, dai prodotti educativi alle riviste editoriali. Questo tipo di lavori consente all'azienda di sopravvivere, ma non le permettono di acquisire una solida porzione dimercato:

> Parlando di questi argomenti con Ricky Cangini, quando ci siamo visti l'ultima volta, mi ha detto quello che era il suo parere, che ritengo giusto, anzi lampante. Lo espongo.
> Simulmondo aveva, negli anni, raggiunto un eccellenza nella simulazione di calcio, sia giocato come 'partita' sia come 'manageriale/strategico'.
> Probabilmente, avendo continuato a investire su quello, e magari tagliando qualche (molte) altre cose, si sarebbe riusciti a ricavare negli anni successivi una nicchia, uno spazio nel mercato (che nel frattempo era cresciuto notevolmente, con investimenti impensabili per l'Italia) che magari avrebbe consentito all'azienda di continuare a esistere.[140]

Per Francesco Carlà, invece, questi cambiamenti non sono dovuti ad una sorta di crisi interna, quanto piuttosto aduna nuova strategia per sopravvivere alle mutate condizioni del mercato. Il fondatore di Simulmondo crede che proseguire nella classica produzione di videogiochi sia "come pensare di fare film muti oggi"[141] e decide di ampliare il proprio sguardo per lavorare a prodotti nuovi e stimolanti. A ciò bisogna aggiungere il suo rifiuto di lavorare per le console, nuove regine del panorama hardware:

> Non volevo fare giochi per le console perché andavano contro la libertà produttiva dell'impresa. Le console ti obbligavano a comunicare loro il titolo, inviare una sceneggiatura perché l'approvassero, farti approvare vari milestones della produzione per impedire che tu ci mettessi cose che loro non volevano. Poi bisognava sottostare alle scadenze che venivano imposte da loro e le copie fisiche erano da loro prodotte. A me non andavano queste costrizioni produttive e non volevo produrre uno, due titoli l'anno con il budget delle console. E quindi concentrare il rischio in questi due titoli. Alcuni giochi come *MilleMiglia* sono arrivati su console è vero, ma sono stati fatti dai licenziatari giapponesi.[142]

A ciò bisogna aggiungere il fatto che il lavoro su commissione sia molto conveniente dal punto di vista economico per Simulmondo, poiché collabora con partner che godono della possibilità di poter investire molto per utilizzare le competenzedella software house bolognese sui propri prodotti.

5.2 I giochi per la Tv

[140] I. VENTURI, *Fare videogiochi in gruppo: Errori Storici*, 24/02/2010, cit.
[141] F. CARLÀ, op. cit., 2015.
[142] Ibid.

I primi lavori su commissione per l'azienda bolognese iniziano ad arrivare tra il 1994 ed il 1995 quando diverse aziende si rivolgono a Simulmondo con offerte di collaborazione, attirate dallo straordinario successo dei prodotti da edicola. La prima è senza dubbio Rizzoli/Fabbri Editore con il già citato *Time Runners*, il quale, però, si appoggia appieno alle idee di Simulmondo e al suo sistema produttivo, tanto che il risultato finale è indistinguibile dagli altri prodotti della serie edicola, se non per la lunghezza del progetto (30 puntate) e per la distribuzione internazionale garantita dalla casa editrice. Il nuovo lavoro proposto alla *software house* di Carlà, però, esula da tutto ciò che essa ha prodotto finora: si tratta, infatti, di un gioco per la televisione, che la Rai sta sviluppando per un suo nuovo programma caratterizzato dalla possibilità per gli spettatori di poter interagire da casa con il proprio televisore. Il nuovo programma si chiama *Solletico*, celebre trasmissione per ragazzi dell'epoca a metà tra lo show di intrattenimento ed il programma-contenitore, cioè qule genere di programma che fa da cornice ad altri contenuti, in questo caso cartoni animati e serie televisive per ragazzi. Le trasmissioni di *Solletico* iniziano nel 1994 e Simulmondo viene incaricata di produrre alcuni dei giochi interattivi che caratterizzano il programma. Accanto a cartoni animati, rubriche e giochi che coinvolgono il giovane pubblico in studio, *Solletico* offre ai propri spettatori la possibilità di partecipare a veri e propri videogame inseriti all'interno della trasmissione, con cui si può interagire tramite collegamento telefonico. I giochi sono spesso di genere *platform*, come *Pinguino Joe*, in cui lo spettatore,collegato telefonicamente con la trasmissione, deve guidare l'eroe del titolo attraverso un percorso irto di ostacoli, utilizzando la tastiera del telefono come un joypad attraverso cui inviare i comandi per far muovere il personaggio. Un discorso simile vale per *Joe Razz* avventura interattiva che vanta una grafica tridimensionale generata al computer, in cui lo spettatore collegato deve premere i tasti giusti del proprio telefono, rappresentati da numeri in sovraimpressione, con il giusto tempismo per permettere al personaggio di schivare gli ostacoli presenti sul percorso. Maggiore il numero di ostacoli schivati, maggiore è il punteggio accumulato, che permette allo spettatore di ricevere dei premi. *Stellaris*, infine, risulta decisamente più originale, trattandosi di un vero e proprio cartone animato interattivo: il programma mostra una sequenza animata, finché gli eroi della storia non si trovano di fronte ad un ostacolo, solitamente un personaggio che propone un indovinello o un altro rompicapo; a questo punto l'animazione si interrompe e sta allo spettatore da casa risolvere l'enigma per consentire alla storia di proseguire. Accanto a titoli simili a questi, come *Zacko* o *Tobia*, Simulmondo si occupa anche di giochi di un genere differente, quello sportivo, omaggiando così la gloriosa tradizione dell'azienda emiliana in questo campo. Così la software house bolognese sviluppa

CalcioMio e *BasketMio,* che consentono a più giocatori di sfidarsi a questi due popolarissimi sport nel mezzo della trasmissione. Un vero e proprio videogioco multiplayer online, il quale permette a gruppi di ragazzi di giocare assieme dai salotti situati in diversi punti della penisola utilizzando, però, al posto di internet, ancora costoso e poco diffuso nel nostro Paese, il televisore e la connessione telefonica. *CalcioMio* permette ad otto bambini collegati in contemporanea di sfidarsi, controllando ciascuno un giocatore tramite la tastiera del telefono. Stesso discorso vale per *BasketMio*, il quale, però, permette solamente sfide due contro due. Entrambi i giochi vantano una grafica tridimensionale del campo da gioco e dei personaggi, visti da una prospettiva laterale, come in una partita trasmessa alla televisione. Il gioco multiplayer online affonda le sue radici nei primi anni di vita del videogame quando vari creativi utilizzano i computer delle università per creare giochi, che poi si diffondono in maniera virale sulla rete che collegava gli elaboratori delle principali istituzioni statunitensi. In questi anni, Steve Colley e Howard Palmer, programmatori del NASA Ames Research Center in California, creano un gioco che sfrutta le capacità del loro computer Imlac per creare *Maze* (1973) un labirinto tridimensionale da cui il giocatore deve tentare di fuggire. Palmer, però, non si ferma qui e modifica il gioco con il collega Thompson in modo da permettere a due giocatori di sfidarsi attraverso due computer collegati tra loro: scopo del gioco è trovare e colpire l'avversario, rappresentato da un occhio fluttuante. Successivamente Thompson si trasferisce al MIT, introducendovi *Maze*. Qui il gioco viene ulteriormente modificato per consentire ad otto giocatori di sfidarsi contemporaneamente, collegati attraverso ARPAnet. *Maze* diviene così l'antesignano di una formula che sarà portata al successo da *Doom* nel 1993 con la modalità *Deathmatch,* che permette a squadre di giocatori di sfidarsi attraverso internet. Merito di Simulmondo, dunque, è quello di portare nel nostro paese questo nuovo modo di giocare, che sta diventando popolare in tutto il mondo; tuttavia, essendo internet ancora molto costoso, si decide di sostituirlo con la linea telefonica. Nel 1996 Simulmondo produce un terzo gioco per la trasmissione di Rai1, dal titolo *Street Bike*: si tratta di un gioco di educazione stradale in cui lo spettatore collegato può muoversi con una visuale in prima persona per una città virtuale interamente costruita con una grafica tridimensionale. Scopo del gioco è quello di muoversi in sicurezza e così il punteggio del giocatore aumenta per ogni segnale rispettato tra quelli che vengono incontrati lungo il percorso.

Tra le collaborazioni con la televisione pubblica, la software house bolognese ne inserisce anche una di carattere sportivo, preparando un *tool* per la trasmissione TGS che permette di analizzare i momenti controversi delle partite di calcio. Si tratta, in pratica, di una moviola 3D che consente di riprodurre e analizzare alcune azioni di partite reali per poter

dirimere le varie controversie che nascono alla sera di ogni domenica di campionato. Lo strumento ha un certo successo e viene esportato in altri paesi in cui il calcio è popolare come in Italia, tra i quali l'Argentina.

5.3 Mosè e il videogioco religioso

Nel corso del 1995 Simulmondo mette in piedi la sua ultima grande produzione, un progetto ambizioso che vuole portare l'azienda di Carlà a lasciare ancora una volta il segno nella storia dei videogiochi. Il gioco proviene da un'idea che lo stesso Carlà sta pensando da tempo di trasformare in qualcosa di concreto:

> L'idea mi è venuta un po'di tempo fa. Mi ero accorto che nessuno aveva ancora pensato a fare un'*adventure*interattiva che avesse come tema i personaggi più celebri della Bibbia. Esistono versioni bibliche cinematografiche di tutti i tempi e di tutti i budgets, serial televisivi di grande successo, compreso il nuovo *Mosè* della Rai che ha fatto quasi nove milioni di spettatori, edizioni a fumetti e a cartoni animati, figurine e dischi: tutto, meno i videogiochi su Cd-Rom.[143]

Per sviluppare il progetto di una grande *adventure* ispirato alle vicende dell'Esodo, Simulmondo decide di collaborare con il secondo più importante editore religioso italiano,la EDB (Edizioni Dehoniane Bologna) di Bologna, la cui funzione è supervisionare il contenuto dell'opera, mentre Simulmondo si occupa della sua realizzazione tecnica. Il gioco mette l'utente nei panni di Mosè prima e di Giosuè poi, iniziando a raccontare le vicende bibliche dalla nascita del profeta, passando dall'episodio del roveto ardente e concludendosi con l'assedio di Gerico. *Mosè: il profeta della libertà* è il primo gioco Simulmondo su Cd-Rom, standard che si è da poco imposto sul mercato internazionale, permettendo alle *adventure* di divenire veri e propri lungometraggi pieni di grafica, che vanno ad occupare diversi Cd. Anche il gioco Simulmondo vuole essere un kolossal e difatti utilizza una grafica completamente in 3D, la colonna sonora è composta da brani di Mussorsgky e Mahler riarrangiati e rieseguiti per il gioco, mentre le voci dei personaggi sono affidate ad attori professionisti. *Mosè* si snoda per oltre 150 ambienti di gioco, che prevedono un aumento progressivo della difficoltà, e conta nove minigiochi di genere strategico all'interno della trama *adventure* principale, per una durata complessiva di 70 ore, il che rende Mosè un gioco piuttosto lungo (la durata di un videogioco di media lunghezza si aggira attorno alle 20 ore). Il fatto che sia sviluppato in collaborazione con EDB garantisce la fedeltà dei fatti narrati a

[143] F. CARLÀ, op. cit., 1996, pp. 339-340.

quelli del testo di partenza e, contemporaneamente, pone *Mosè* a metà tra il videogame classico e il videogioco educativo, il cosiddetto *edutainment*: infatti, il gioco propone al suo interno una biblioteca interattiva che costituisce uno strumento utile per far conoscere al giocatore il testo della Bibbia, i suoi personaggi e le loro vicende; nello stesso tempo, questo mezzo svolge il ruolo di "interfaccia" tra il giocatore e il mondo finzionale, rendendo più chiara l'ambientazione del gioco e fornendo informazioni utili a tratteggiare meglio le caratteristiche del mondo in cui il giocatore deve muoversi, migliorando l'immersività dell'esperienza. E se proprio il giocatore non riuscisse a proseguire nel gioco può sempre ricorrere a "l'help on line: la voce di Dio che ti aiuta nei momenti di incertezza."[144]

Mosè: il profeta della libertà non può certo essere considerato il primo videogame in assoluto a proporre temi e narrazioni legati alla religione cristiana. I primi giochi del genere vengono prodotti da una *software house* dell'Arizona chiamata Wisdom Tree: essa nasce da una costola di Color Dreams, compagnia che crea videogiochi per il NES di Nintendo senza l'approvazione della casa giapponese, avendo escogitato un modo per superare il chip di sicurezza che impedisce il funzionamento dei prodotti non approvati da Nintendo. Color Dreams, infatti, produce giochi che non rientrano nella ferma politica di controllo dei contenuti adottata da Nintendo; il loro *Menace Beach*, ad esempio, mette il giocatore nei panni di un eroe che deve salvare la propria bella imprigionata dal cattivo, tuttavia le immagini della ragazza in pericolo che intervallano l'azione di gioco mostrano una fanciulla sempre meno vestita. Nel 1989, però, Color Dreams si divide generando Wisdom Tree, compagnia nata con idee del tutto diverse dal predecessore, come dichiara il responsabile delle vendite Brenda Huff: "Our main goal was to provide scripturally correct games that offered families an alternative to the violent and sexually oriented games in the secular market."[145] Tuttavia, a parte le tematiche, i giochi di Wisdom Tree non si distinguono granché dai prodotti dello stesso periodo:

> For the most part, Wisdom Tree games were fairly indistinguishable from other video games and had the same basic side-scrolling, object-finding, enemy-shooting play. Some of the games had biblical trivia quizzes between rounds, and the themes were adapted to convey biblical ideas.[146]

Il loro primo gioco, *Bible Adventures* (1990), vende circa 350.000 copie, seguito da altri titoli, in parte adattamenti dei giochi Color Dreams, in parte cartucce contenenti i testi biblici. Sicuramente il gioco Wisdom Tree più curioso è *Super 3D Noah's Ark* del 1992, una

[144] Ibid.
[145] T. DONOVAN, op. cit., p. 259.
[146] S.L. KENT, op. cit., p. 399.

mod – cioè un adattamento del software originale creata dagli stessi utenti – di *Castle Wolfenstein 3D* di Id Software, in cui il bunker di Hitler in cui è ambientato il gioco originale diviene l'arca di Noè, e il giocatore, invece di sparare ad orde di nazisti, deve gettare cibo a delle caprette affamate fuggite dal recinto. I giochi Wisdom Tree ottengono un discreto numero di vendite grazie al contributo di diverse associazioni conservatrici americane, che vedono nei giochi tratti dalla Bibbia un antidoto a quella che considerano la piaga morale dei videogame. Così i giochi "biblici" possono godere di una distribuzione privilegiata in librerie e negozi cristiani, che abitualmente non vendono videogiochi, oltre alla pubblicità positiva fornita da riviste conservatrici quali *Focus on the Family*. La produzione di titoli di questo genere prosegue anche in anni più recenti, spesso per impulso degli stessi appassionati di videogiochi cristiani, che producono giochi in grado di esprimere la propria identità e le proprie convinzioni, che il mercato spesso ignora. Nascono così giochi come *Victory at Hebron* (2003) in cui gli utenti devono sconfiggere il Diavolo o salvare i martiri.

> La tecnologia ha anche abbassato i costi di produzione e distribuzione, abilitando quella che rimane essenzialmente una nicchia di mercato a sostenere una vasta gamma di prodotti culturali. Di certo, per essere un "mercato di nicchia", questo è sorprendentemente grande. Secondo un sondaggio del 2002 di ABC News e Beliefnet, l'83% degli americani si considera cristiano, mentre i Battisti (solo una delle tante classificazioni evangeliche) formano il 15% della nazione.[147]

Un discorso simile si può fare per l'Italia, paese in cui l'identità cristiana è sempre molto forte nella popolazione e nel dibattito culturale, tanto che molti programmi della Tv generalista utilizzano spesso e volentieri dei religiosi tra i propri protagonisti o affrontano episodi legati alla tradizione cristiana. Dunque, quello dei videogiochi religiosi è un mercato che ha una sua storia precedente al tentativo di Simulmondo; tuttavia, il gioco della *software house* bolognese risulta essere un pezzo unico per ambizioni e sforzo produttivo.

5.4 I prodotti educativi e le riviste su Cd Rom

Parlando di *Mosè: il profeta della libertà* si è accennato al suo valore di videogioco educativo, un filone presente fin dalla nascita dei videogiochi con l'ambizione di utilizzare la capacità di coinvolgimento e immersività di cui sono capaci i giochi per istruire i bambini nelle materie scolastiche come la matematica.[148] In questo senso, quello che può essere considerato il primo videogioco in assoluto, *Tennis for Two*, può essere visto come un primo

[147] HENRY JENKINS, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 215.
[148] Per alcuni esempi di giochi educativi vedi F. CARLÀ, op. cit., 1996.

esempio di *edutainment*, essendo disegnato con lo scopo primario di mostrare in modo divertente le capacità delle tecnologie del centro di ricerca in cui veniva ospitato. Il software educativo non è una novità per Simulmondo che ne produce un'intera serie, curata da un'insegnante, caratterizzata da programmi per insegnare matematica e fisica ai bambini. La *software house* prosegue su questa strada creando per la Rai *Viaggio nel Corpo Umano*, ispirato all'omonima trasmissione di Piero Angela. Il programma mostra come è fatto il nostro corpo utilizzando filmati generati al computer accanto a materiale ripreso dal vivo, il tutto unito ad un glossario interattivo e ad una biblioteca multimediale sull'argomento, per rendere più appassionante l'apprendimento grazie alla possibilità di esplorare in prima persona data dalle tecnologie interattive.

In questi anni non viene meno la collaborazione di Simulmondo con i periodici italiani, che ha precedentemente dato i suoi frutti con il successo delle serie da edicola. L'attività della *software house* bolognese in questo settore è legata a doppio filo all'attività giornalistica del proprio fondatore e presidente, che continua a scrivere di videogiochi e nuove tecnologie su diverse riviste e quotidiani. Nel 1995, così, Simulmondo crea *Little Computer People*, Cd-Rom interattivo venduto in allegato ad *MC Microcomputers*, testata su cui Carlà tiene la sua storica rubrica *Playworld*; il Cd è una vera e propria rivista interattiva che contiene al suo interno demo e recensioni di giochi. Il titolo si ispira all'omonimo gioco sperimentale di David Crane (Activision, 1985) che permette al giocatore di interagire con un omino virtuale che abita in una casetta borghese all'interno del computer. Il giocatore non controlla il personaggio, perché questi si muove di propria volontà, ascoltando le istruzioni del giocatore e rispondendogli tramite lettere composte con la propria macchina da scrivere. Tristan Donovan lo definisce come "*The Sims* quindici anni troppo presto"[149] e il gioco colpisce Carlà per la sua capacità di dare "vita propria" al computer, creando un vero e proprio mondo simulato.

Il secondo prodotto del genere targato Simulmondo si lega nuovamente ad un'iniziativa di Carlà: si tratta del *Futurshow*, fiera tecnologica tenutasi a Bologna a partire dal 1996 fino al 2003, alla cui organizzazione partecipa anche il creatore di Simulmondo. L'evento vuole essere una grande vetrina delle nuove tecnologie, con uno sguardo verso le mirabolanti possibilità che esse aprono per il futuro, tantoche l'evento si propone con un'originale datazione spostata di mille anni nel futuro (*Futurshow 2996* per l'edizione 1996, per intenderci). Per quanto riguarda il settore videogiochi, la fiera propone attività come tornei

[149] T. DONOVAN, op. cit., p. 406.

dei principali titoli sportivi, “l’Oscar del Cd-Rom”, assegnato dal pubblico al miglior prodotto multimediale, e il “Museo del Videogioco”, curato direttamente da Carlà, che consente al pubblico di interagire con esemplari funzionanti dei principali coin-op degli anni ’70 e ’80.

> Lo spazio era quello che era, ma penso sia stata la prima volta che una selezione ragionata di videogiochi arcade funzionanti e schedati sia stata messa insieme nello stesso luogo: credo ci fossero una cinquantina di macchine, più o meno.
> […]
> Le macchine me le prestò il più grande commerciante e gestore di Bologna e della riviera, quello che possedeva le sale giochi Cadillac, Stop e Galaxy a Bologna. Del Futurshow ideai il nome e vari eventi: l'Oscar del Cd-Rom, e il primo Cd-Rom allegato ad un quotidiano, la Repubblica. Devo dire che Sabatini, l'organizzatore, era molto bravo a realizzare queste idee. Molto dinamico. La prima edizione del Futurshow fece 250.000 visitatori o qualcosa del genere.[150]

Simulmondo si occupa di creare il Cd-Rom pubblicitario dell’evento, contenente i vari giochi disponibili presso il “Museo del Videogioco”. Il disco viene venduto in allegato a Repubblica ottenendo un ottimo successo di pubblico e dando il via ad una modalità distributiva (i Cd-Rom allegati a giornali e riviste) che diviene di uso comune negli anni successivi.

5.5 Viale del tramonto

Tuttavia, la situazione non è affatto rosea per Simulmondo e una nuova crisi societaria sembra essere alle porte. Nel 1996 Riccardo Cangini, direttore di produzione dell'azienda emiliana, lascia la *software house* per mettersi in proprio, dando il via ad un ridimensionamento dell’intera struttura. Infatti, Simulmondo si contrae sempre di più, perdendo via via molti dei suoi dipendenti storici finché tra il 1997 ed il 1998 deve trasferirsi dagli storici locali di viale Berti Pichat ad uno spazio più modesto situato in via Zamboni 18. Non solo: l’azienda cambia anche denominazione, assumendo il nome di Multi Srl, che rileva le licenze per tutti i prodotti a marchio Simulmondo. Questo cambio di volto si riflette in un cambiamento della produzione, già allontanatasi dallo sviluppo di videogiochi per passare a lavori su commissione. Simulmondo tenta di inserirsi nel nascente mercato di internet, proponendosi come gestore di pagine web e web designer per aziende; sul sito di Simulmondo si può ancora leggere il catalogo dei servizi offerti:

- Consulenza per lo sviluppo di nuovi canali di comunicazione.

---

[150] F. CARLÀ in A. PACHETTI, op. cit.

- Ideazione e sviluppo mezzi di comunicazione multimediale.
- Creazione e gestione completa di siti Internet.
- Gestione della comunicazione pubblicitaria su Internet.
- Ideazione e realizzazione di prodotti multimediali.
- Sviluppo di nuovi prodotti specifici.[151]

In questi anni le aziende che hanno le capacità per occuparsi di queste attività sono ancora poche nel nostro Paese. Ciò consente a Simulmondo di ricevere commesse remunerative come quelle per lo sviluppo di alcuni dei primi browser games italiani. Si tratta di giochi ospitati esclusivamente dalle pagine di internet a loro dedicate: il primo si intitola *BarSport*, un quiz a premi prodotto per Banca Sella; mentre il secondo è una città interattiva, vista in prospettiva isometrica alla *SimCity* (Maxis, 1989), prodotta per Sviluppo Italia, acceleratore di imprese di proprietà statale.

Accanto a questi servizi, l'azienda bolognese crea anche videogiochi per conto di grandi aziende, allo scopo di pubblicizzarne i principali marchi. Tale pratica è chiamata *advertainment* e funziona sullo stesso principio dell'*edutainment*, utilizzare il potere attrattivo del gioco per veicolare un messaggio. In questo caso, però, tale messaggio non è il tentativo di insegnare qualcosa all'utente, quanto quello di fare pubblicità ad un determinato marchio o prodotto. Tra i titoli di questo tipo sviluppati da Simulmondo vi sono *Mr FruitJoy*, creato per Nestlé, e *Pritt* per Henkel.

L'ultima apparizione di Simulmondo nel campo del videogioco vero e proprio è *We are Angels*, distribuito in Italia e Germania da ARI Data. Il gioco è un adattamento della mini serie *Noi siamo angeli*, in onda su Rai 1 nel 1997. La vicenda narra di due galeotti evasi da un carcere di massima sicurezza che si rifugiano in una tranquilla comunità centramericana fingendosi frati e contribuendo a proteggerla da vari loschi figuri. Il gioco è un semplice *platform* che utilizza una grafica da fumetto e mette il giocatore nei panni di uno dei protagonisti, Padre Orso, interpretato da Bud Spencer. Tra un livello e l'altro Padre Orso e alcuni spezzoni della serie raccontano il background dell'azione. Il titolo è chiaramente un tentativo di sfruttare la popolarità dell'attore italiano e non a caso viene distribuito nei paesi in cui è più popolare, Italia e Germania, e contiene una sua intervista; del resto il gioco non è certo un capolavoro al punto da ricevere dalla rivista tedesca *PC Player* il "premio" per la peggior voce digitalizzata del 1997.[152]

---

[151] www.simul.it,http://www.simul.it/prog.htm
[152] *PC Player*, n.01, gennaio 1998, p. 70 reperibile su www.archive.org, https://archive.org/stream/PC-Player-German-Magazine-1998-01/PC-Player-1998-01#page/n67/mode/2up

Questo però non scoraggia Carlà, che ha nel cassetto un altro progetto innovativo. Si tratta di un nuovo titolo calcistico dal concept assolutamente particolare:

> L'ultimo gioco che volevo fare era l'avventura di un ragazzo che comincia a giocare a calcio nei pulcini e arriva nelle più grandi squadre del mondo. L'avventura di una vita, una biografia simulata, si chiamava *SoccerChamp*. Io e Natale Fietta, autore di un bel pezzo del *tool* delle adventure, facemmo un lavoro infernale per l'intelligenza artificiale. Mentre *I play* stava su un floppy da 512 k questo stava su un Cd Rom, per farlo ci è voluto un anno e mezzo e non sto qui a parlare del tempo speso in testing per controllare che tutto funzionasse.[153]

Un progetto ambizioso che vuole rispolverare i fasti di *I play: 3D Soccer* riproponendo un gioco capace di offrire le stesse sensazioni dell'esperienza reale del gioco del calcio. Per questo è necessario lavorare ad un'intelligenza artificiale che garantisca una simulazione fedele della realtà. Il gioco esce nel 1997 edito da Software&Co. e poi in edicola, nel 1998, con l'editore Bramante.

Tuttavia, questo è l'ultimo ruggito con cuisi chiude la parentesi di Simulmondo, apertasi alla fine degli anni '80 e proseguita all'insegna di innovazione e inventiva, fino alla fine degli anni '90. Simulmondo, infatti, chiude all'inizio del 1999. Lo stesso Carlà abbandona il mondo dei videogiochi, chiudendo le collaborazioni con le riviste di cui è redattore e iniziando ad occuparsi di finanza online, a suo modo un altro gioco, sebbene terribilmente serio.

Stefano Realdini, ultimo collaboratore Simulmondo (assieme a Carlà) a lasciare l'azienda, descrive il clima che si può respirare negli ultmi giorni di vita della *software house*:

> Ricordo che alla fine eravamo rimasti io, disegnatore grafico con ruolo di tester, qualche programmatore
> telefonico e un paio di ragazzi all'amministrazione. […] Ci dividevamo un paio di stanze con il titolare.
> Vi basti sapere che quando ho cominciato a collaborare con Simulmondo il team interno era composto da 40 persone… che mesto finale!
> Gli ultimi mesi non sono un periodo felice da ricordare: era la fine del 1998, unico sopravvissuto in mezzo a tanti,
> passavo quelle che ormai da quasi un anno erano diventate le mie mezze giornate sempre uguali, ridondanti,quasi senza scopo […].
> Fino alla conclusione vera e propria.
> Ricordo quella grande finestra con vista sui tetti di Bologna, il telefono quasi muto e un'ultima chiacchierata con Carlà: occorreva trovare un accordo per chiudere la collaborazione.
> […]
> Una lunga parabola discendente.

[153] F. CARLÀ, op. cit., 2015.

> Tanti volti, tanta passione, un pezzo di storia del mondo dei videogiochi italiani alla fine è morto, silenziosamente.[154]

Tuttavia, per il suo fondatore Simulmondo non è mai morta, né ha subito una chiusura: egli preferisce parlare di una "messa in sonno" e forse, un giorno, Simulmondo potrebbe tornare operativa. Per ora la creatura di Carlà vive nelle sue nuove attività:

> Simulmondo si è addormentata, non è chiusa, è in sonno attendendo di essere ripresa. Anzi, vive ancora nei miei progetti attuali Finanza World e Carlà Design. La prima si occupa della parte finanziaria, la seconda di interfacce, di come si gamefica la comunicazione e si crea l'immagine di un'azienda. Perché Simulmondo fu anche questo: un modello di business (come si dice oggi) per come si debba fare un impresa nel campo dell'informatica e della comunicazione, gameficare le interfacce e rendere ogni business più interattivo. Tanto che il logo di Carlà Design richiama quello di Simulmondo e Finanza World ne riprende il nome (mondo – world).[155]

---

[154] STEFANO REALDINI, *Memorie dell'ultimo dei simulmondiani* in I.VENTURI, *Vita di videogiochi: memorie dell'ultimo dei simulmondiani*, op. cit., 2010.
[155] F. CARLÀ, op. cit., 2015.

CONCLUSIONE: LA PRODUZIONE ITALIANA DI VIDEOGIOCHI OGGI

Il precedente capitolo ha mostrato i cambiamenti radicali avvenuti a metà degli anni '90, che hanno reso il panorama videoludico italiano decisamente più ampio e complicato di quanto non lo fosse negli anni '80 e nei primi anni '90. Dopo la chiusura di Simulmondo, dunque, le aziende che si occupano di produrre videogiochi sul suolo nazionale si trovano a lavorare in un ambiente ormai radicalmente diverso da quello in cui si è mossa la società di Carlà. Questo capitolo conclusivo vuole proporre una panoramica della situazione del videogioco in Italia aggiornata al 2015, cercando di mettere in luce le differenze e le continuità con la storia ricostruita finora. Alcuni degli attori della scena attuale provengono direttamente dal panorama delle *software house* dei primi anni '90, mentre altri sono volti nuovi; tutti quanti cercano di crearsi una propria nicchia mentre lottano contro un ambiente ostile controllato da poche grandi corporation multinazionali.

6.1 La situazione del mercato italiano nel 2015

Verso la fine degli anni '90 l'industria videoludica mondiale si è andata stabilizzando attorno ad una ventina di realtà importanti, mentre il 20% dei prodotti riesce a totalizzare l'80% degli incassi totali. Le grandi società che controllano il mondo dei videogiochi sono per la maggior parte americane e giapponesi, mentre pochissime realtà europee si trovano tra quelle più influenti: in questo senso fa eccezione Ubisoft, colosso francese che si colloca al quarto posto di questa classifica, preceduta da Nintendo, EA e Activision Blizzard. Questa situazione è dovuta alla crescente capacità della tecnologia, che permette ai videogiochi di creare mondi dotati di un realismo e di un livello di dettaglio inimmaginabili solo qualche anno prima; ciò ha alzato enormemente le aspettative del pubblico rendendo la produzione di videogiochi un processo sempre più complicato e costoso, tanto che produrre un gioco di alto livello (i cosiddetti giochi "tripla A") richiede un investimento multimilionario e il supporto di un nutrito team di sviluppo, mentre negli anni '90 era ancora possibile creare un bestseller con un equipe di meno di cinque persone ed un budget attorno ai 200.000 dollari. Tali condizioni finiscono inevitabilmente per favorire la nascita di grandi aziende, che hanno a disposizione più risorse da investire in giochi sempre più costosi, rendendo difficile sopravvivere alle

aziende più piccole. Nonostante ciò la realtà italiana appare molto meno polarizzata rispetto ad altri contesti europei e agli Stati Uniti, grazie alla presenza di molte aziende concorrenti. Tuttavia, la situazione del videogioco in Italia risente delle tante contraddizioni di un Paese in cui, da una parte, le capacità operative della popolazione in campo informatico sono scarse, le possibilità di accesso alle nuove tecnologie sono molto diseguali tra i vari segmenti della popolazione e la connessione internet a banda larga è ancora poco diffusa; mentre dall'altra la quantità di telefoni cellulari in uso è la più alta d'Europa e le vendite di videogiochi registrano dati importanti se confrontati con quelli degli altri paesi europei. In questo scenario le istituzioni ancora faticano a prendere provvedimenti specifici per il settore e i media generalisti ripropongono ciclicamente dibattiti sulla "pericolosità" dei videogiochi, specialmente per i più giovani.

Sono queste motivazioni a portare alla nascita di AESVI nel 2001. L'Associazione degli Editori e Sviluppatori di Videogiochi Italiani (AESVI) è l'associazione di categoria che riunisce tutti i rappresentanti della scena videoludica situati sul territorio italiano. Nata con lo scopo di fare da portavoce alle realtà italiane presso le istituzioni, AESVI vuole dare loro un'identità e una voce comune, mentre cerca di colmare l'arretratezza del nostro Paese in questo campo promuovendo attività legate allo sviluppo di una cultura del videogioco e redigendo un rapporto annuale sullo stato dell'industria videoludica italiana. Accanto a questa associazione è sorta l'AIOMI, Associazione Italiana delle Opere Multimediali e Interattive, che si è occupata di promuovere la conoscenza dei videogiochi e la loro immagine pubblica tra il 2008 e il 2013, anno della sua chiusura. Dall'AIOMI è nato Vigamus, il museo del videogioco di Roma, che organizza eventi culturali e pubblica una collana di saggi sull'argomento. Inoltre, con l'intento di ottenere il tanto ricercato riconoscimento istituzionale del settore, i produttori di videogiochi italiani sono entrati in Confindustria, formando nel 2009 una sezione speciale a loro dedicata. Come notano Pellitteri e Salvador[156] le strategie comunicative di questi soggetti sono simili e si muovono lungo due direttrici principali, con lo scopo finale di promuovere la conoscenza del videogioco e contribuire alla sua accettazione come mezzo di espressione artistica: da una parte il discorso è indirizzato verso l'opinione pubblica, che è il riferimento delle campagne volte a promuovere i sistemi di *rating*, nello specifico la classificazione PEGI, come strumento di autotutela da parte del consumatore, che permette a quest'ultimo di conoscere i contenuti del gioco che sta acquistando, in modo da impedire ai minori l'accesso a prodotti non adatti alla loro età; dall'altro, le associazioni

[156] Cfr. M. PELLITTERI, M. SALVADOR, op. cit.

rappresentative del settore dei videogiochi si rivolgono alle istituzioni sottolineando come esso sia estremamente valido sul piano economico, presentandolo come un mercato che offre lavoro principalmente a soggetti con meno di quaranta anni e sottolineando come esso abbia le caratteristiche qualitative tipiche del prodotto "made in Italy" (una strategia già utilizzata, a suo tempo, dalla stessa Simulmondo). Questo allo scopo di richiedere un intervento regolativo sul mercato da parte delle istituzioni, attraverso incentivi volti al potenziamento della produzione nazionale di videogiochi:

> È necessario approntare delle specifiche norme legali e fiscali (oltre che di sovvenzione), così come avviene in certi paesi europei come la Francia. La regolamentazione di un settore nuovo nasce sempre (così è avvenuto con cinema e musica) dalle necessità e dall'operato degli addetti ai lavori, e i videogiochi non devono fare eccezioni.[157]

La situazione fotografata da AESVI nel suo rapporto sul mercato dei videogiochi italiani tra il 2014 e il 2015 mostra un panorama florido, che dimostra la propensione del consumatore italiano verso l'acquisto di videogames. Il rapporto si basa su dati raccolti da GfK Italia e divide il mercato tra mercato hardware e software, cioè tra dispositivi di gioco e giochi veri e propri; il primo si divide a sua volta in home console e portable console, mentre il mercato PC viene escluso perché "poco tracciabile e non relazionabile con certezza all'utilizzo di videogame"[158]. Il secondo, invece, si divide in software per home console, software per portable console e software per PC. Il totale del mercato italiano ammonta a 893, 3 milioni di euro, il 37% del quale è costituito dal software per console, mentre le vendite di hardware costituiscono il 30% del totale. La vendita di software per PC incide solo per il 2%, un dato dovuto al costante calo della vendita di questo tipo di software a causa del ridimensionamento del mercato PC a favore di quello delle console. Il PC fa registrare un calo costante e drammatico specialmente negli Stati Uniti, mentre la tendenza è meno vistosa in Europa e in Asia. Tuttavia il PC rimane la piattaforma prediletta per gli MMOG, i grandi giochi multiplayer online, dominando questo genere di mercato molto popolare, ad esempio, in Corea del Sud. Inoltre, bisogna considerare come il mercato classico del PC (quello basato sulla vendita di copie fisiche) stia cedendo il passo alle piattaforme di *digital delivery*, sistema distributivo che mantiene il settore in buona salute garantendo prezzi vantaggiosi e interessanti offerte periodiche, rese possibili dall'abbattimento dei costi di distribuzione e delle altre spese legate alla gestione di una copia fisica. Il mercato del software digitale sta

---

[157] LAURA DEITINGER, *Rapporto annuale sull'industria dei videogiochi 2009*, Roma, Confindustria, 2009, citato in M. PELLITTERI, M. SALVADOR, op. cit., p. 178.

[158] FLAVIA BARCA, M. SALVADOR, "Il lento cammino dell'industria videoludica italiana", *Economia della Cultura*, n.2, 2012, p. 180.

mostrando sempre maggiori margini di crescita, ritagliandosi uno spazio sempre più importante nel panorama videoludico. Ciò è dovuto non solo alla possibilità di poter acquistare software a prezzi minori, ma anche alla pratica, divenuta comune tra gli sviluppatori, di rilasciare espansioni a pagamento (dette DLC) dopo l'uscita del gioco per aumentarne la longevità. Ma il successo di questo segmento di mercato si deve specialmente alla diffusione di smartphone e tablet, che possono agevolmente trasformarsi in piattaforme di gioco in grado di raggiungere l'utente ovunque si trovi, a casa, alla fermata del treno o in una pausa del lavoro. I giochi per queste piattaforme sono venduti esclusivamente attraverso servizi di *digital delivery* e molti di essi sono disponibili addirittura gratis, ma contengono al proprio interno un sistema che permette l'acquisto di oggetti o beni di gioco tramite quelle che vengono chiamate micro-transazioni. Il mercato digitale, composto da questa varietà di prodotti e di pratiche di vendita e di consumo, costituisce ben il 20% del mercato totale, con un trend di crescita impressionante del 20% solo nell'ultimo anno. Nel complesso invece, la situazione Italiana ha subito una forte flessione tra il 2009 ed il 2011, arrivando a perdere il 22% del mercato totale, passato da 1262 milioni a 993 milioni, e calando ulteriormente fino ad oggi. La stessa tendenza negativa è riscontrabile in tutti i Paesi europei e va imputata principalmente alla crisi economica iniziata nel 2008; in questo panorama, però, l'Italia sembra mantenersi più stabile rispetto ad altri paesi, tanto da far registrare, nel 2011, un risultato peggiore solo alla Germania (-1,10% per la Germania, contro il -7,11% dell'Italia), superando la Spagna tra i più grandi mercati europei sebbene a parecchia distanza da Gran Bretagna, Germania e Francia. Il segmento hardware, dopo un periodo di stagnazione dovuto alla mancanza di nuovi modelli, è tornato a crescere grazie al lancio dell'ottava generazione di console nel 2013; mentre il mercato software si mantiene stabile per quanto riguarda le home console, registrando tuttavia il crollo delle vendite dei software per portable console (-48,7%) nonostante il lancio di nuovo hardware come Nintendo 3DS e PS Vita: la situazione è dovuta alla crescente diffusione di smartphone e tablet e del loro utilizzo come piattaforme portatili da gioco, alternative ai dispositivi dedicati. Nonostante il quadro generale veda un calo dal punto di vista economico, i videogiocatori in Italia appaiono essere sempre in aumento passando dai 22,2 milioni di persone del 2011 ai 29,3 del 2015. Analizzando la composizione di questo gruppo si può notare come le differenze di genere siano sempre meno percepibili, poiché l'insieme dei giocatori è composto per il 51% da maschi e per il 49% da femmine, mentre nel 2011 i giocatori maschi costituivano il 55% del totale. Inoltre, i dati dimostrano che chi gioca ai videogiochi è sempre più spesso appartenente ad una fascia di età matura, visto che il 44% dei giocatori ha tra i 35 e i 54 anni, mentre i giocatori al di sotto dei 35 anni

sono passati dall'essere il 52% nel 2011 al 36% di oggi[159]. Considerando solo le vendite di copie fisiche, il gioco più venduto del 2014 è stato un gioco di calcio, *FIFA*, che occupa le prime due posizioni con le sue versioni 2014 e 2015, al terzo posto si classifica il gioco d'azione *GTA V* (Rockstar, 2014). Questa divisione si ripropone anche per quanto riguarda i generi più venduti che sono, appunto, quelli d'azione (39,9% del totale) e gli sportivi (17,2%).

La realtà industriale italiana viene analizzata da Barca e Salvador[160] basandosi su una rilevazione del 2009 effettuata da Fondazione Rosselli: vengono individuate 119 realtà tra cui 61 game developer, 31 publisher e 39 distributori; bisogna, inoltre, considerare il fatto che alcuni di questi soggetti occupino più di una posizione nella filiera produttiva, a volte anche tutte e tre contemporaneamente. I primi si occupano della produzione del software, dalla sua ideazione alla scrittura del codice. Il publisher, invece, è l'editore che finanzia lo sviluppo del prodotto o acquista il gioco finito per poi metterlo sul mercato, curandone packaging, marketing e distribuzione. Un publisher può anche sviluppare direttamente i giochi se dotato di una struttura di sviluppo interno e occuparsi distribuzione se sufficientemente strutturato, potendo così controllare l'intera filiera produttiva. In Italia le maggiori realtà tra i publisher sono costituite dalle filiali delle grandi aziende internazionali come Microsoft, Disney, EA, Nintendo, Sony e Namco Bandai. Queste realtà non localizzano la produzioni esclusive nelle loro filiali in Italia, che si occupano semplicemente di sviluppare parti di progetti internazionali. Fa eccezione Ubisoft, la cui filiale italiana Ubisoft Milano si occupa di sviluppare anche giochi originali attraverso uno studio di sviluppo autonomo e completamente localizzato. Ciò si inserisce nella più ampia politica di Ubisoft volta ad ampliare la propria produzione attraverso venti studi autonomi aperti in venti paesi diversi, ognuno dei quali produce giochi propri che vengono poi commercializzati dalla casa madre. Questa strategia permette al colosso francese di diversificare la produzione, che spazia dai classici blockbuster, ai party games, fino a giochi che cercano nuove modalità espressive e nuove tematiche, rifacendosi alla scena indipendente. Sul territorio nazionale, inoltre, operano anche publisher italiani come 505 games, espressione del distributore Digital Bros, e Black Beans Games che costituisce un gruppo verticalmente integrato con il distributore Leader e lo sviluppatore Milestone. Altri, invece, sono molto più piccoli e specializzati come Blue Label Games e Adventure's Planet, che si occupano solo di giochi *adventure*. I distributori, invece,

[159] I dati prendono in considerazione solo i giocatori con più di 14 anni, tralasciando una parte significativa del pubblico dei videogiochi (la fascia d'età compresa tra 4 e 14 anni). Inoltre, la preponderanza di giocatori "maturi" potrebbe essere un riflesso di una popolazione nel complesso più anziana, che porta le persone tra i 35 e i 54 anni ad incidere maggiormente sul campione in quanto più numerose delle altre.
[160] Ivi.

si occupano di rifornire di prodotti la vendita al dettaglio, costituita sia da negozi specializzati in videogames, che da quelli specializzati in elettronica, nonché dalla grande distribuzione. Le realtà distributive italiane sono composte da Digital Bros e dalle sue controllate Game Service e Game Entertainment; da Buongiorno Spa, che si occupa di *mobile games* e da Cidiverte, nata nel 1992 e acquistata dagli americani di Take Two Interactive nel 2000. A seguito del passaggio di proprietà Cidiverte si è ricostituita come azienda autonoma crescendo fino ad acquistare la stessa Take Two Italia: oggi è proprietaria della catena di negozi GameLife e del servizio di *digital delivery* Born2Play, oltre a distribuire in esclusiva i prodotti Take Two, tra cui si trova la serie bestseller di *GTA*. Da questo panorama sono esclusi i grandi media group italiani, sostanzialmente disinteressati alla produzione di videogiochi, a differenza di Francia e Spagna, dove sono previsti incentivi statali per la creazione di realtà produttive nazionali.

Per quanto riguarda la situazione dei developer italiani, il mercato è costituito da "una miriade di attori dalle dimensioni limitate"[161] caratterizzati da difficoltà di crescita come dimostrano i dati che, dal 2003 al 2007, evidenziano una continua crescita di fatturato a fronte di un altrettanto continua negativa redditività, fatto che impedisce di avere un margine che permetta la crescita. Basandosi su dati relativi al 2012, Barca e Salvador analizzano 24 aziende su 76 totali, prendendo in considerazione solo le realtà principali, poiché le restanti hanno bilanci irrisori. Il loro fatturato complessivo è il 4,5% del totale del mercato videoludico nazionale, pari a 28 milioni di euro, dato arrotondato per eccesso dal momento che il fatturato di alcune di queste aziende comprende altre attività oltre ai videogiochi. Tra il 2009 ed il 2010 il fatturato è aumentato del 3%, a fronte di un calo dell'utile dell'80%; tuttavia entrambi i dati sono in crescita dal 2011. Il settore è composto da piccole (fatturato da 2 a 10 milioni) e micro imprese (fatturato da 0 a 200.000 euro), tuttavia molte di esse hanno fatturati irrisori e così accade che pochissime aziende detengano la maggioranza assoluta del mercato, tanto che, nel 2007, il fatturato di tre piccole e due micro imprese costituiva l'81% del fatturato di tutte le realtà italiane messe assieme. Questa situazione di difficoltà è determinata da due principali problemi, il primo dei quali è la mancata correlazione tra distribuzione e produzione: infatti, gli sviluppatori ricevono una minima parte del prezzo finale del prodotto, essendo remunerati in base ai costi di produzione, cui si aggiunge una parcella calcolata tra il 10 e il 20% dei costi. Più raramente gli accordi prevedono un minimo garantito e royalties sulle vendite che si aggirano tra il 20 e il 25% del prezzo al dettaglio. Il secondo problema è costituito dalla mancanza di inventivi statali al settore, cosa che rende

[161] Ivi, p. 187.

meno propensi ad investire su prodotti nuovi (e perciò rischiosi) e aumenta la fragilità della filiera. Questa situazione risulta in una remunerazione insufficiente per finanziare la crescita dei developer che, perciò, sono costretti a puntare su prodotti a basso prezzo come quelli per mobile e portable console, a proporre periodicamente concept di successo serializzando i propri titoli migliori o diversificando radicalmente l'offerta, spesso offrendo servizi di publishing per realtà più piccole o lavorando su commissione. Le strade possibili per la crescita, invece, si biforcano verso due poli decisamente opposti: il primo è quello di rivolgersi ad un editore maggiormente fornito di liquidità, in questo caso i grandi publisher internazionali, i quali, però non sono interessati a dialogare con le realtà locali, se non per acquistarne le proprietà intellettuali. L'altra strada, come si diceva radicalmente opposta alla prima, è quella di rinunciare del tutto alla presenza di un editore e di finanziarsi da sé, divenendo così un produttore indipendente, cosa che, ovviamente, espone ad una vulnerabilità maggiore, perché l'azienda deve investire capitali propri senza garanzia di poterli avere recuperare attraverso le vendite, mentre l'editore garantisce almeno il pagamento dei costi di sviluppo. Tuttavia, sembra che qualcosa si stia muovendo dal punto di vista istituzionale, grazie ad una proposta del 2012 che prospetta l'attivazione di un sistema di tax shelter e di tax credit: la produzione nazionale, cioè frutto di attività svolta sul territorio nazionale e su prodotti che abbiano come prima lingua l'italiano, potrà godere di un credito di imposta del 15% sui costi di produzione fino ad un massimo di 2,5 milioni di euro. Per quanto riguarda la distribuzione, viene offerto un credito del 10% sulla distribuzione in Italia di prodotti nazionali fino ad un massimo di 1,5 milioni di euro. Infine, chi investe sul settore potrà godere di una facilitazione del 30% sul reddito annuo fino ad un massimo di 500.000 euro, mentre università ed enti pubblici avranno incentivi per progetti di ricerca sul tema.

6.2 Uno sguardo ai videogiochi italiani – Parte I

Dopo questa panoramica generale sul mercato italiano, credo sia doveroso osservare più da vicino che cosa esso abbia da offrire, sia per quanto riguarda i produttori classici, sia per quel che concerne le *software house* indipendenti che tentano di imporsi sul mercato percorrendo la strada meno battuta, cioè cercando nuove modalità espressive e narrative. Nel primo gruppo si può annoverare Milestone, sicuramente la più importante realtà italiana. Fondata nel 1996 a Milano da Antonio Farina (già fondatore di Idea), Milestone ha acquisito una posizione preminente nel mercato nazionale ritagliandosi una nicchia del settore

videoludico: la società, infatti, si è specializzata in simulazioni di automobilismo e motociclismo e ha acquisito le licenze per sviluppare giochi legati ad importanti manifestazioni come il mondiale Superbike o il campionato mondiale di rally. Grazie a ciò, Milestone ha potuto creare delle proprie serie videoludiche come *Superbike*, di cui produce una nuova versione ogni anno come i più famosi titoli sportivi legati al calcio o al basket. A sostenere questo sforzo contribuisce anche il fatto che l'azienda sia parte di una struttura verticalmente integrata - composta dal publisher Black Beans Games e dal distributore Leader - che garantisce finanziamenti a monte e un sicuro sbocco commerciale una volta terminata la fase di sviluppo. Tutti questi motivi permettono a Milestone di essere la più importante realtà italiana e di poter competere anche all'estero, grazie al solido controllo sulla nicchia dei simulatori di auto e moto; tuttavia il confronto con le grandi realtà internazionali rimane impietoso se si pensa che un altro titolo sportivo come *FIFA 2012* di EA ha venduto 120.000.000 di copie, mentre, nello stesso periodo, *SBK 11* di Milestone è arrivata a 100.000 copie (anche se il dato può essere imputabile alla differente popolarità dei due sport simulati). Altro importante studio di sviluppo italiano è la già citata filiale Ubisoft di Milano che, oltre a collaborare alle serie di maggior successo della casa francese, come *Rayman*, *Rabbids* e *Assassin's Creed*, produce il party game *Just Dance*. Le aziende più piccole, invece, si concentrano maggiormente su mercato mobile e browser (giochi disponibili su Internet) che garantiscono costi di sviluppo minori rispetto a console e PC; inoltre, queste aziende si occupano di una serie di altri servizi, accanto alla produzione di videogiochi, allo scopo di controllare il rischio attraverso la diversificazione dell'attività. Questi servizi aggiuntivi sono spesso svolti su commissione e vanno dalla produzione di *advergame* al marketing gameficato, dal web developing a servizi di grafica 3D e CGI fino alla progettazione di serious games. Sono proprio questi servizi che consentono la sopravvivenza alle software house italiane, conferendo loro il margine economico da investire nell'attività decisamente meno sicura della produzione di videogiochi; la stessa strategia cui ha fatto ricorso Simulmondo negli ultimi anni della sua storia. Così Alittleb.it, società che si occupa di marketing e serious gaming ha una propria divisione che produce videogiochi, DarkWave Games, i cui titoli si rivolgono principalmente alle piattaforme mobile: *Masters of Alchemy* (2010) è un platform sviluppato in collaborazione con Chillingo, la divisione mobile di EA. Il gameplay è basato sulla capacità del giocatore di sfruttare le meccaniche fisiche fondendo, solidifcando o facendo evaporare i materiali a disposizione per superare gli ostacoli. Il gioco

presenta anche il tentativo di formare un *transmedia storytelling*, cioè un universo narrativo che si espande attraverso diverse piattaforme mediatiche[162]: in questo caso la storia che fa da background al gioco viene narrata in dettaglio in un fumetto. Mentre *Act of Fury* (2010) è un classico sparatutto a scorrimento in cui, però, non si utilizzano armi, ma è lo stesso personaggio guidato dal giocatore a divenire un uragano da scagliare contro i nemici. Come l'esempio precedente anche Digital Tales svolge altre attività oltre alla produzione di videogames mobile, in questo caso si tratta di video pubblicitari e servizi e-learning. Infine, Forge Reply offre servizi di publishing e gamefication oltre a produrre giochi per piattaforme mobile e, più recentemente, per computer. Tra i loro titoli cito qui *Joe Dever's Lone Wolf* (2013) un Rpg basato sui romanzi fantasy pubblicati negli anni '80 dall'americano Joe Dever. Il gioco sfrutta il sistema distributivo a puntate, di cui si è ampiamente parlato, reso particolarmente agevole dai sistemi di *digital delivery* su cui si basano le piattaforme mobile. *Lone Wolf* utilizza il classico schema del gioco di ruolo, basato sulla possibilità di sviluppare le abilità del personaggio, ma è particolare per la propria interfaccia: infatti, accanto alla schermata dell'inventario e delle caratteristiche del personaggio tipiche degli Rpg, il gioco narra la propria storia attraverso sequenze narrative scritte su un tomo simulato, riprendendo così le modalità espressive del testo di partenza (un romanzo). Perciò, tale titolo sembra avere una relazionalità forte con il testo di partenza, a differenza dei giochi da edicola di Simulmondo che non avevano rimandi al linguaggio dei fumetti cui si ispiravano. A proposito di Simulmondo, tra le aziende videoludiche contemporanee è possibile trovare Artematica, azienda fondata a Chiavari nel 1996 proprio dall'ex simulmondiano Riccardo Cangini. Lo sviluppatore ligure mostra le stesse caratteristiche degli esempi visti finora: infatti, accanto a prodotti sviluppati su commissione per piattaforme social e mobile, Atematica produce titoli originali come gli *adventure* basati sui fumetti italiani come *Martin Mystère: operazione Dorian* Gray (2005), *Diabolik: The Original Sin* (2007) e *Julia: Innocent Eyes* (2010). Tali titoli sono stati ben accolti in Italia e all'estero, tanto da spingere lo studio a creare un proprio personaggio, protagonista di *Jonathan Danter: Nel Sangue di Giuda* (2006). Una parabola che appare molto simile a quella dei "giochi da edicola" di Simulmondo, partiti sulla base di personaggi celebri e arrivati a creare personaggi originali; somiglianza rafforzata dal fatto che *Julia* sia distribuito in tre puntate.

[162] Per una trattazione approfondita del concetto si veda H. JENKINS, op. cit.

6.3 Uno sguardo ai videogiochi italiani – Parte II: Il panorama indipendente

Dall'altra parte vi sono gli sviluppatori indipendenti, sedici realtà che si concentrano solo sulla produzione di software videoludico. L'indipendenza viene vista come garanzia di libertà creativa e della possibilità di ricercare nuove meccaniche di gioco e nuove formule espressive, senza il controllo di un publisher, che tende ad investire su prodotti già noti o che richiamino formule di successo per contrastare l'imprevedibilità del mercato. L'assenza di un editore, però, priva dell'appoggio ad una realtà in grado di gestire il rischio e occuparsi del marketing, costringendo la software house indipendente a mantenere un alto livello qualitativo. A dispetto di ciò, le realtà indipendenti possono contare sulla possibilità di accesso diretto al mercato tramite le piattaforme di *digital delivery*, una cosa impossibile negli anni '80 e '90 in cui la presenza di un distributore che si occupasse del trasporto delle copie fino alla vendita al dettaglio era necessaria. Oggi, servizi come Steam Greenlight permettono a chiunque di accedere alla più importante piattaforma di *digital delivery* per Personal Computer dietro pagamento di una cifra irrisoria (100$). Una volta entrati nel programma Greenlight gli sviluppatori possono mostrare il loro lavoro attraverso filmati e *screenshot*, in modo da ottenere i voti della comunità attiva sulla piattaforma. I progetti più votati sono ammessi alla distribuzione su Steam, con la possibilità di raggiungere chiunque nel mondo. Questa facilità d'accesso, ancora maggiore sui servizi dedicati al mercato mobile, pone, però, il problema opposto: quello di ottenere visibilità per il proprio prodotto, sepolto da una ridda di altri titoli, non sempre di grande qualità visto che chiunque può caricare il proprio lavoro.[163] Tuttavia "nonostante strategie produttive coraggiose ed innovative, l'influenza economica di tali realtà sul mercato totale italiano rimane, dunque, minima."[164] A partire dai primi anni 2000, la produzione indipendente ha creato un particolare genere (indie games), riconoscibile da un'estetica ricercata, spesso lontana dal fotorealismo dei titoli tripla A, nonché da durata e costi inferiori rispetto ai blockbuster. Tra gli indie games bisogna ricordare *Braid*, pubblicato nel 2008 da Jonathan Blow, un platform classico la cui novità sta nella possibilità del giocatore di riavvolgere il tempo, rendendo inutile la proverbiale "barra della salute". Ogni livello introduce un nuovo rapporto tra lo spazio ed il tempo di gioco, mentre la narrazione è sfumata e procede per indizi visivi, senza mai essere pienamente afferrabile. Un

---

[163] A proposito di tali questioni si veda ROB FAHEY, "A Red Flag for Greenlight", www.gamesindustry.biz, 08 maggio 2015, http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-05-08-greenlight-red-flag

[164] F. BARCA , M. SALVADOR, ivi, p. 189.

altro esempio di come gli indie games tentino un rinnovamento nel game design è rappresentato dallo studio Thatgamecompany, produttore di *Flower* (2009), gioco in cui l'utente interpreta un soffio di vento che può creare vortici di petali passando attraverso campi fioriti, per riportare alla vita altri prati ormai disseccati. Il successivo *Journey*, del 2012, mette il giocatore nei panni di un omino che attraversa un deserto sconfinato per raggiungere un'alta montagna. La narrazione viene sviluppata esclusivamente attraverso il gameplay, senza utilizzare dialoghi o testo. Inoltre il gioco ribalta le classiche meccaniche del multiplayer online, in quanto gli altri giocatori che si incontrano nel deserto sono figure totalmente anonime, con cui si può collaborare oppure semplicemente ignorare tirando dritti per la propria strada. Meccanismi di gioco, dunque, in cui l'azione cede il posto alla contemplazione, così come avviene nei titoli dello studio belga Tale of Tales che in *Sunset* (2015) mostra la vita in un paese sotto dittatura militare attraverso gli occhi di una donna delle pulizie, durante le sue giornate di lavoro nell'attico di un facoltoso cliente. Un tema spinoso tra i tanti che i giochi indipendenti sembrano pronti a raccogliere, non gravati dalla prudenza dei grandi publisher che cercano di evitare temi scottanti temendo un danno economico: tra questi *serious games* ricordiamo, ad esempio, *Cart Life*, simulatore di povertà sviluppato da Richard Hofmeier nel 2011, in cui il giocatore è chiamato a gestire la vita di un venditore di strada cercando di garantirgli la sussistenza. A dispetto del loro valore, spesso tali iniziative non ottengono un riscontro presso il grande pubblico, rendendo difficile l'esitenza di molti sviluppatori indipendenti tra cui la stessa Tale of Tales, costretta alla chiusura a causa dei mancati introiti. Tuttavia gli indie games sembrano essere capaci di rivaleggiare con i titoli tripla A non solo per quanto riguarda l'innovazione, ma anche per quel che concerne il loro valore economico, ne è un esempio *Minecraft*, strepitoso successo dello studio Mojang fin dal suo lancio nel 2009. Il gioco propone una grafica retrò, ispirata alla grafica pixel della generazione 8 bit, e un gameplay che lascia il giocatore completamente libero di usare i mattoncini presenti nel gioco per costruire qualsiasi cosa voglia. Perciò, molti publisher classici si sono spesso rivolti al mondo indie per cercare nuovi collaboratori o nuove idee; come Valve che ha acquistato il gioco indie *Narbacular Drop* e l'ha trasformato in *Portal* (2007), rivoluzionario platform game, in cui il giocatore ha a disposizione una *portal gun*, arma in grado di creare varchi che permettono di teletrasportarsi in altre aree del gioco. Altri, invece, hanno sposato l'estetica indie, producendo titoli per questo mercato accanto ad altri più tradizionali, come Ubisoft, produttrice di un titolo come *Valiant Hearts* (2014), che utilizza la formula indie (gioco breve ed economico, grafica che richiama i fumetti) e affronta il dramma dei soldati coinvolti nella prima guerra mondiale.

Dunque c'è chi vede in questo settore la possibilità di una nuova rinascita del medium videoludico, permettendo ad esso di allontanarsi da logiche industriali per avvicinarsi sempre più a divenire un'arte riconosciuta come tale:

> …per massimizzare i profitti e non deludere i fedelissimi, il mercato dei tripla A non può concedersi rischi. Non lo fa in merito ai temi trattati, figurarsi in quanto a meccanismi ludici. In altri termini, i giocatori sembrano destinati a salvare principesse e crivellare nemici da qui all'eternità. Certo, fra meraviglie virtuali sempre più abbacinanti, ma per altri versi immobili.
> Salvo abbassare barriere d'ingresso e costi di produzione, in modo da non essere costretti a vendite massive e permettersi giochi dalle tematiche più adulte, ricercate, magari controverse.
> Ecco perché l'indie gaming è importante e da 10 anni non fa che aumentare la propria centralità: è la risposta giusta a tante criticità settoriali e all'esigenza di una maturazione del medium ormai necessaria.[165]

Dall'altra parte c'è chi nega la validità dello stile di produzione indipendente, asserendo che tale organizzazione si basi su presupposti sbagliati: non è vero che rivolgersi ad un publisher azzeri creatività e autonomia dello studio e non è possibile fare videogiochi senza mettere in conto la questione economica; senza un'attenta pianificazione non è possibile sopravvivere e guardare al mercato non significa fare a meno di qualità e innovazione:

> Insomma, riassumendo: fare arte nei videogiochi è possibile? Si [sic]. Fare arte e appiccicarci una delivery è possibile? Si [sic]. Deliverare significa per forza castrare la creatività e mandare fuori zozzerie? No. E allora perchè ancora ci chiediamo come mai due con un manifesto così [fa riferimento al manifesto di Tale of Tales], siano andati zampe all'aria? Italiani all'ascolto, once again: prima pensare alla sostenibilità, dopo pensare alle cazzate e allo stile. Perchè non c'è bisogno di fallire, per favorire la creatività. E no, gli sviluppatori indipendenti non solo non salveranno il mondo ma la storia di Tale of Tales, al contrario, rappresenta proprio quel modello sbagliato che chi inizia non dovrebbe mai seguire, pensando al videogioco come a una professione.[166]

Tornando alla situazione italiana, conviene passare in rassegna alcuni esempi di produzione indie di casa nostra. Si vedranno anche nel nostro Paese le stesse dinamiche osservate poc'anzi nella panoramica generale sulla produzione indie. Anche in Italia, tali produzioni cercano di creare nuove soluzioni di game design e di affrontare temi, a volte scottanti, legati all'attualità, senza sfuggire ad occasionali polemiche. Per quanto riguarda l'innovazione, lo sviluppatore Geniaware ha prodotto un gioco a metà tra il manageriale calcistico e il god game alla *Sim City*: il gioco si intitola *Lords of Football* (2013) e prosegue

---

[165] EMILIO COZZI, "Perché gli sviluppatori indipendenti salveranno i videogiochi", www.wired.it, 05/02/2015, http://www.wired.it/gadget/videogiochi/2015/02/05/perche-gli-sviluppatori-indipendenti-salveranno-i-videogiochi/

[166] ALBERTO BELLI, *Gli indie che (non) salveranno il mondo*, www.eldastyle.it, 24/06/2015, http://www.eldastyle.it/2015/06/tale-of-tales-e-gli-sviluppatori-indie.html

nella strada già tracciata con il *SoccerChamp* di Simulmondo; tuttavia, nel gioco di Geniaware non bisogna gestire un solo giocatore, ma un'intera squadra, non solo in campo ma anche fuori. Le prestazioni dei calciatori dipendono dal loro livello di allenamento e di fatica e spetta al giocatore assicurarsi che i suoi campioni vadano a dormire in orario e non trascorrano la notte in divertimenti più o meno leciti. Inoltre, l'utente deve gestire anche i rapporti umani all'interno della squadra, con i giocatori che reagiranno più o meno bene alle sue decisioni. Sempre nel campo della simulazione sportiva Vae Victis ha sviluppato *Victory: the Age of Racing* (2014). Nato come gioco gratuito per piattaforme mobili basato sull'interazione tra gli utenti, stimolata attraverso la possibilità di personalizzare completamente la propria vettura, combinando vari blocchi, e attraverso una struttura di gioco che fa sfidare le creazioni dei giocatori in sfide multiplayer. La possibilità di costruire la propria auto consente allo sviluppatore di guadagnare vendendo oggetti di gioco esclusivi attraverso il sistema delle micro-transazioni. L'esperimento (divenuto, nel frattempo, un gioco a pagamento) ha mostrato alcuni problemi e ora lo studio è passato allo sviluppo di *Racecraft* (per PC) un titolo sempre basato sulle corse automobilistiche, ma con l'idea di contaminare le dinamiche del gioco automobilistiche con il genere *sandbox* oltre all' innovazione dell'utilzzo della generazione procedurale per creare i tracciati di gara, in modo da avere piste numerose e sempre diverse tra loro. Con il termine *sandbox* si indica un gioco che, dato un mondo con una serie di regole predefinite (ad esempio le leggi fisiche), dà all'utente la possibilità di plasmare quel mondo a suo piacimento; un po' lo stesso meccanismo che sta dietro al successo di *Minecraft*: nel nuovo gioco di Vae Victis ogni utente potrà non solo costruirsi la propria vettura, ma anche creare nuovi tracciati e pezzi di equipaggiamento unici che potranno essere scambiati o venduti agli altri utenti. La realtà forse più influente del panorama indie italiano è Ovosonico che con il suo primo lavoro *Murasaki Baby* (2014) ha fatto incetta di premi in Italia e all'estero. Il gioco è un platform in cui bisogna accompagnare una bambina attraverso un mondo onirico abitato da strani personaggi. Il design del mondo e degli ambienti si ispira ai disegni del primo Tim Burton oltre che all'espressionismo tedesco, mostrando, ancora una volta, la tendenza del mercato indie a cercare uno stile iconico e diverso dall'estetica mainstream. Tuttavia, la vera forza del gioco sta nello sfruttare a fini espressivi le caratteristiche del proprio hardware PS Vita: per superare gli ostacoli bisogna ribaltare la console provocando un cambiamento della gravità, oppure utilizzare il touch screen posto sul retro della console per scorrere i fondali del gioco, ognuno dei quali provoca un effetto diverso sul mondo di gioco. Ciò che rimane più impresso è l'uso del touch screen principale per creare un contatto veramente fisico con il personaggio sullo schermo, che, per essere

guidato, deve essere letteralmente preso per mano dal giocatore e condotto lungo il percorso, proteggendolo dai pericoli che lo attendono.

Infine, tra gli sviluppatori indipendenti italiani si può trovare anche uno dei protagonisti delle precedenti pagine di questo lavoro. Ivan Venturi, infatti, dopo aver lasciato Simulmondo è ancora nel campo dei videogiochi e gestisce diverse interessanti attività. Immediatamente dopo aver rassegnato le proprie dimissioni dall'azienda di Carlà, Venturi tenta di mettersi in proprio fondando Colors. Qui Venturi tenta di portare avanti una serie di videogiochi da edicola, sulla scia del modello Simulmondo, ma con un'idea, se possibile, ancor più ambiziosa: infatti, gioco e rivista a fumetti avrebbero dovuto formare un *transmedia storytelling* ante litteram, poiché entrambi condividevano lo stesso mondo di finzione, in cui erano ambientate le vicende raccontate da gioco e fumetto. Accanto a questo, Colors si occupa anche di produrre giochi educativi su commissione. Dopo la sfortunata fine di Colors nel 1999, Venturi ricomincia a produrre videogames nel 2003, fondando Koala games (poi divenuta Ticonblu) con cui si costruisce una propria nicchia di mercato basata proprio sul software educativo indirizzato principalmente verso la pubblica amministrazione, che garantisce domanda continua e un mercato in grado di assorbire la produzione. Tra questi, si ricorda qui il simulatore di guida *GuidaTu* (2010), una scuola guida virtuale, e il simulatore di disabilità, che mette l'utente nei panni di un disabile, simulando difficoltà di movimento o simulando difficoltà visive tramite la manipolazione dello schermo; uno strumento che può essere usato dagli insegnanti per mettere a punto strategie più efficaci per relazionarsi ad alunni disabili, avendo provato (anche se solo per "gioco") a mettersi nei loro panni. Infine, *The Invisible Hand* (2012), sviluppato in collaborazione con 4 ONG, è un *adventure* che vuole mettere in luce le storture del sistema economico e lo sfruttamento nascosto dietro la produzione delle merci di uso comune. L'azienda di Venturi non è isolata, da questo punto di vista, nel panorama nazionale, poiché anche altre realtà italiane si occupano di *serious gaming*, mettendo in luce, nelle proprie opere, tematiche controverse dell'attualità: ne è un esempio Molleindustria produttore di browser games gratuiti dalla forte componente satirica, che aprono riflessioni sui temi del lavoro e dell'alienazione. Tra questi *Every Day the Same Dream* (2009) mostra le grigie giornate di un impiegato, indistinguibili le une dalle altre; mentre *Unmanned* (2012) trasporta il giocatore nella routine quotidiana di un pilota di droni. Sempre a proposito di giochi che affrontano l'attualità, Artematica ha annunciato per il 2016 il gioco *Tell Me Who I'm*, che consente di gestire un campo d'accoglienza e utilizza, nella narrazione, sequenze documentarie e interviste ai migranti.

Oltre ad occuparsi della produzione di videogiochi, Venturi si impegna a sostenere la cultura del videogioco in Italia con un occhio di riguardo alla salvaguardia delle attività produttive nel nostro Paese; a tale scopo il programmatore ha fondato Sviluppparty, in collaborazione con l'Archivio Videoludico di Bologna: si tratta di un evento annuale che riunisce le realtà produttive italiane, promuovendone il lavoro e contribuendo a creare una rete di conoscenze ed esperienze tra le varie realtà. Un'iniziativa che riecheggia un po' quel Simulmondo Party che Venturi considera la prima presa di coscienza dei programmatori italiani, il primo evento che ha permesso loro di incontrarsi e scambiarsi idee e consigli. Nel 2013 Venturi torna a fare videogiochi fondando lo studio di produzione indipendente IV Productions: tra i tanti progetti in cantiere, vi sono *Albedo: Eyes from Outer Space*, uno sparatutto 3D che recupera l'immaginario della fantascienza anni '50, e il simulatore di rivolte *Riot – Civil Unrest*. Quest'ultimo nasce dall'idea di Leonard Menchiari, ex collaboratore di Valve, di creare un gioco che permetta di mettere l'utente in diverse situazioni di scontro tra polizia e manifestanti realmente accadute negli ultimi anni (Spagna, Egitto, Grecia e Val di Susa). L'intento è quello di produrre un *newsgame* che permetta al giocatore di capire le dinamiche di questi avvenimenti e le motivazioni che spingono le due parti in causa, manifestanti e forze dell'ordine. Alla guida di uno dei due schieramenti, il giocatore dovrà guidare la manifestazione o tentare di arginarla decidendo se assumere un approccio pacifico o ricorrere alla violenza. In base alle azioni del giocatore il programma offrirà di conseguenza una diversa situazione che bisognerà affrontare nel livello successivo, tanto che, si vocifera, un eccesso di violenza può portare ad un inasprimento del conflitto, che può culminare in una guerra civile. Pur essendo stati rilasciati solo alcuni trailer, *Riot* ha già attirato polemiche: infatti, il COISP, Coordinamento Indipendente dei Sindacati di Polizia, ha accusato il videogame di costituire apologia di violenza e di essere uno strumento per "allenarsi meglio agli scontri ed esaltarsi nell'incendiare proprietà pubbliche e private, la Polizia e i Poliziotti."[167] È evidente come, dopo tanti anni, i temi di dibattito pubblico sui videogiochi siano (per molti) sempre gli stessi, il pericolo rappresentato da un mezzo che plagia le menti e istiga alla violenza. La polemica però, sembra non aver fermato IV Productions, già al lavoro su un nuovo progetto che prevede l'utilizzo dei nuovi strumenti per la realtà virtuale per simulare gli ultimi minuti del volo IH870, in un serious game basato sui fatti di Ustica, sviluppato con la collaborazione dell'Associazione Parenti delle vittime.

---

[167] FRANCO MACCARI, *Lettera al Sindaco di Milano Giuliano Pisapia sul videogioco* Riot, Roma, COISP, 28/06/2015.

Con questo sguardo sulla produzione italiana del presente e del prossimo futuro si conclude questo studio che, pur nella sua brevità, ha voluto costituire un tentativo di ricostruzione dell'avventura della produzione videoludica italiana:una storia lunga trent'anni e che prosegue ancora oggi. Questo lavoro si è concentrato principalmente sulla prima e (finora) più importante esperienza videoludica del nostro paese, quella Simulmondo che ha tentato di portare in Italia la cultura e le conoscenze per produrre videogiochi e i cui riverberi si vedono ancora oggi nelle figure di suoi ex collaboratori che sono tra le figure di riferimento del panorama contemporaneo. Un'esperienza caratterizzata dallo scontro tra creatività e industria, in cui il medium si trova fin dalla sua infanzia quando Baer e Bushnell pensarono di poter ricavare un business da quegli strumenti nati liberi nelle Università e liberamente circolanti tra i vari atenei americani. Una dicotomia ancora più forte oggi, visto il giro di affari legato ai videogiochi e alla loro sempre crescente capacità di attirare il pubblico, e che ha portato alla nascita di un movimento – quello indie – che pur non un gruppo organico ed omogeneo, lotta per affermare nuove soluzioni creative e nuove possibilità per il medium. Un panorama in cui l'Italia mette la propria inventiva e voglia di innovare fin dal lontano 1987.

APPENDICE

Intervista ad Ivan Venturi, programmatore e direttore di produzione di Simulmondo. Fondatore di IV Productions. Effettuata in data 25/05/2015

Cominciamo dicendo quale funzione svolgeva all'interno dell'azienda.

All'inizio, sono partito come programmatore. Ma l'azienda non era ancora partita, quindi il primo videogioco pubblicato a marchio Simulmondo è stato *Bocce* nel 1987, mentre l'azienda si è costituita nel 1988.

All'inizio ero programmatore principale dell'azienda, l'unico, sviluppavo su Commodore 64. Poi, dopo il militare, '89-'90, dopo un breve periodo di nuovo alla programmazione sono diventato direttore di produzione: quindi gestivo tutti i progetti che la Simulmondo produceva.

Quando è nata l'idea di fare un'azienda di videogiochi e quando è effettivamente nata l'azienda?

È nata nel 1988 come società a responsabilità limitata. L'idea di fare l'azienda la ebbe Francesco Carlà, che al tempo era uno studente del DAMS e aveva 23 anni – io ne avevo 14 quando ci siamo incontrati la prima volta – lui era un giornalista, scriveva su *Rockstar*, e stava iniziando una rubrica su *MC Microcomputer* che si chiamava *Playworld*. Aveva questo interesse a fare l'azienda, il mondo simulato, il Simulmondo, il simulworld. Poi si è reso conto che c'erano le possibilità anche produttive per farlo – perché se vuoi fare un'azienda che fa videogiochi ma non c'è nessuno che fa videogiochi è un problema – e io facevo videogiochi e quindi così è nata. Prima c'è stata la volontà di fare alcuni progetti, alcuni sono morti, non hanno mai visto la luce, altri come *Bocce* sono stati portati alla luce e messi sul mercato.

Quali erano i suoi giochi preferiti all'epoca? Hanno influenzato il suo lavoro?

Mi piacevano gli *adventure*: ho iniziato con gli *adventure games* testuali nei primi anni ottanta, gli *adventure* di Scott Adams su Vic-20, che giocavo a casa di un mio amico. Poi, qualsiasi videogioco: ero un consumatore onnivoro.

Mentre lavoravo, ho cominciato a giocare molto meno. Mentre sviluppavo *F1 manager,* o forse anche dopo, tornato da militare, giocavo molto a Myth, che era un arcade platform molto ben fatto, con un Perseo che andava nell'Ade e faceva fuori un sacco di creature.

Nei primi anni 2000 ho giocato molto a *Midtown Madness,* in cui con la macchina andavi dove diavolo ti pareva. Ho giocato molto ad un gioco italiano, fatto da Davide Pasca qualche anno fa, che si chiama *Fractal Combat*, sviluppato per Ios. A quello ho giocato un'estate intera, anche perché era abbastanza facile e io faccio schifo a giocare, perdo anche a quelli che faccio io.

Non hanno influenzato direttamente il mio lavoro: io ho iniziato a fare giochi per l'esigenza fortissima di dare sfogo alla mia creatività, creare mondi, che non erano necessariamente quelli che volevo interagire. Io ho iniziato a fare giochi in maniera semi professionale da subito: ad esempio, *Bocce* a me faceva schifo, ma era il gioco italiano, Carlà voleva fare quello. Nel frattempo stavo facendo un gioco che si chiamava *Columbus Race,* in cui tre astronavi madri – la Nina, la Pinta e la Santa Maria – andavano a colonizzare lo Spazio. Alla fine ho fatto quello che dovevo fare: ogni cosa che fai puoi farla bene, puoi farla come ti pare e magari anche appassionartici.

Invece le idee di Carlà hanno influito molto sull'azienda immagino…

Alla fine il videogioco lo facevo io. Lui teorizzava molto, è vero, ma io sviluppavo su Commodore 64 ed ero anche abbastanza chiuso nelle mie idee, avevo sedici, diciasette anni, e spesso avevamo delle discussioni anche sulla gestione. E lui aveva perfettamente ragione sulla gestione del tempo e del progetto, che per me non poeteva essere pianificata in nessun modo, mentre lui mi diceva che occorreva pianificare.

Però sicuramente lui aveva un approccio molto teorico, mentre io - sia per mentalità sia per crescita – ho un approccio estremamente pratico. Facevamo le cose in modo diverso.

Com'era la situazione del videogioco in Italia all'epoca?

Non c'era niente. Alcune cose in edicola, programmate in BASIC, Avventura nel castello per Apple. Ma la concorrenza non esisteva. Simulmondo si è trovata nella fortunata situazione che chiunque voleva fare videogiochi in Italia scriveva a noi. E, nella fattispecie, incontrava me.

All'inizio degli anni '90 c'era Idea, che, onestamente, non ha mai raggiunto le dimensioni di Simulmondo come quantità e qualità dei prodotti. Nei primi anni '90 Simulmondo, qui a Bologna, era il motore del mercato videoludico in Italia, anche perché non c'era nient'altro.

Prevalevano i prodotti americani, ma quando facemmo *Dylan Dog e gli uccisori*, *Italy '90 soccer* o *I play: 3D Soccer* i più venduti erano i nostri. Andavamo a chiedere anonimamente nei negozi di videogiochi: "Qual è il prodotto per cui c'è più attesa?". Avevamo un certo seguito: con Dylan Dog fu qualcosa di enorme.

La pirateria c'è sempre stata: il mio primo gioco di successo, *Italy '90 soccer*, lo trovai in edicola 3 mesi dopo che l'avevano pubblicato, giusto il tempo di sproteggerlo, copiare le cassette e distribuirlo. Anche a me è capitato di piratare giochi, ne avevo centinaia, chiaramente nessuno comprato. Alcune cose, per esempio *Space Taxi*, non c'erano in negozio, tu lo ricevevi perché c'era l'amico che te lo dava. La cultura videoludica era alimentata dalla pirateria in quegli anni, la gente non sapeva cosa fossero i videogiochi, men che meno i giudici: non c'erano gli strumenti giuridici per difendersi. Se facevi causa a qualcuno che ti aveva piratato il gioco, il giudice non capiva di cosa si stava parlando, diceva: "ma è solo un giochino"; non c'era comprensione del valore economico che vi stava dietro.

A quanto vendevate un gioco?

Quelli in box mi pare 24.000 lire, in edicola il mensile andava a 14.000 lire. Versione PC e Mac.

Una cosa interessante: quanto ci metti a finire un volume di Dylan Dog? Un'ora. E costa? 3€. Il gioco era progettato per durare il doppio del tempo di vita di un fumetto. La quantità di soldi che ci spendevi per il tempo che ci dedicavi era paragonabile a quella del fumetto.

Quando si svolse il Simulmondo Party?

Nel 1988. Avevamo appena preso la sede in viale Berti Pichat. Io avevo appena fatto la maturità. Era settembre – ottobre, prima che sviluppassi *F1 Manager*, per cui mi chiusi in casa letteralmente per finirlo in due mesi.

Fu questo evento in cui Carlà chiamo tutti gli sviluppatori, tutti i ragazzi che collaboravano con noi, naturalmente io ero di casa, ero collega di Francesco, cioè avevo con lui una collaborazione molto più assidua e ci conoscevamo da tre anni. In quell'occasione conobbi Riccardo Cangini, che successivamente ha fondato Artematica. Molti ragazzi che

sono andati alla Genias. C'erano i fratelli Dardari, di Forlì, che avevano fatto il primo calcio 3D per Amiga.

Carlà spiegò la sua strategia e fece accordi con ogni sviluppatore: ognuno andò in ufficio con Carlà e firmò un contratto per questo o quel gioco, gettando le basi del piano editoriale Simulmondo. Anche se dei 15 progetti messi in campo quel giorno molti non videro mai la luce, perché il tasso di mortalità di un gioco era altissimo all'epoca.

La stessa sorte che toccò a *Rimini, mare azzurro*?

Era uno di quei progetti assurdi di Carlà. E noi gli dicevamo: "Francesco, ma chi se lo incula?".

Erano progetti interessanti, erano *serious games*, praticamente *interactive novel*. Ma non si potevano fare. Erano comunque idee innovative, nel senso che molte cose a cui adesso siamo abituati Francesco le aveva già in mente nei primi anni '80, ma non avevano senso per una questione tecnica.

Come era organizzata la routine di sviluppo di un gioco?

Dipende dalla fase storica dell'azienda. All'inizio era tutto nelle mani del singolo sviluppatore. Il concept veniva da Carlà, come nel caso di Bocce, o da altri, ad esempio *F1 Manager* fu un'idea di Nicola Paggin, poi io sviluppai la versione Commodore e altri ragazzi la versione Amiga, ma facemmo tutto noi: grafica, storyboard, musica, il logo della Simulmondo in versione psichedelica.

Per gli 8 bit si sviluppava con un one-man team, per i 16 bit era già più complicato. Con gli anni '90 abbiamo fatto vari simulatori sportivi su cui lavoravano gruppi di ragazzi, mentre per Dylan Dog occorse un team di 10 persone. Millemiglia, per Amiga, invece fu sviluppato da un ragazzo solo, Mario Savoia, che era un genio. L'idea del gioco fu di Carlà, che prese anche il marchio della Millemiglia. Ma non ebbe particolare successo.

Per l'edicola il processo era proprio da catena di montaggio: lavorando sette giorni la settimana, sedici ore al giorno, tirando via sulla qualità. Il che fu il motivo per cui molti lasciarono.

Com'era organizzata l'azienda?

Lavoravamo in ufficio, in viale Berti Pichat. C'era l'amministrazione, c'era un ragazzo che si occupava della grafica, io ero direttore di produzione. Sotto di me c'erano i responsabili dei vari settori: storyboard, grafica 2D, grafica 3D, montaggio, engine e musica. E ognuno faceva la sua parte operativa e gestiva i collaboratori esterni. Negli anni '90 eravamo circa una ventina di interni.

Come avvenne il passaggio dai simulatori ai giochi basati su fumetti?

Avvenne che Carlà ebbe questa idea. Dylan Dog funzionava e lui ebbe l'idea di farci il gioco e prese i diritti sul personaggio. Questo avvvenne nel '90-'91, poi la lavorazione impiegò un paio d'anni.

Carlà ha dichiarato che volevate colmare il gap con le case di produzione inglesi e francesi. Ci siete riusciti?

All'estero la situazione era enormemente più sviluppata: l'errore grossissimo che facemmo all'epoca e che influenzò lo sviluppo del videogioco italiano fino ad oggi, imputabile specialmente a chi dirigeva l'azienda, fu una spinta insufficiente all'internazionalizzazione. Noi facevamo giochi per il mercato interno, con Dylan Dog ci sei inchiodato. Con Dylan Dog per edicola, poi: il personaggio è tutto italiano, la serialità pure e l'edicola fatta così c'è solo in Italia. I fumetti Bonelli all'estero non esisterebbero così, in Francia i fumetti si trovano solo nelle fumetterie. Non era un modello esportabile.

Facemmo versioni in inglese di *Dylan Dog* e *F1 Manager*, ma non ci fu una spinta sufficiente all'internazionalizzazione. Fu un peccato, soprattutto per i manageriali sportivi: *I play: 3D soccer* era il miglior prodotto di calcio in assoluto ed era un prodotto unico perché era il primo gioco di calcio in prima persona.

Si poteva fare di più, ma anche Francesco non era un uomo di business.

In Europa la situazione era completamente diversa, c'erano grandi realtà. In Italia c'è sempre stato un approccio estremamente amatoriale al mercato, mentre all'estero lo si prendeva molto più seriamente. Da subito gli inglesi hanno fatto uffici marketing per i videogiochi, qui era molto più artigianale anche per una situazione più arretrata da un punto di vista tecnologico: in Italia gli *home computers* sono arrivati in ritardo.

Si può dire che i giochi sviluppati per la televisione siano stati un modo per creare il gaming online quando in Italia Internetnera ancora poco diffuso?

Io so poco di quella fase perché me ne sono andato nel 1993. I giochi per Solletico li ha gestiti Riccardo Cangini. Si tratta di Business to Business, lavoro su commissione, non è stata un'idea originale di Simulmondo, ma dipendeva dalle strutture della Rai che erano molto più grandi e potenti, e inaccessibili se non c'eri già dentro.

Come è avvenuto il passaggio ai giochi basati su personaggi originali?

Ha fatto da traino la presenza di una catena di montaggio che produceva già quel tipo di cose. Francesco aveva le sue velleità autoriali quindi fece *Simulman*, che non fu un successone, anche perché lontano dal successo di *Dylan Dog* e *Diabolik* che avevano segnato il nostro momento più positivo.

Per *Time Runners* contava la pontenza dell'editore, Fabbri, che stampava 80.000 copie.La distribuzione era affidata a distributori di periodici, che distribuivano i giochi alle edicole come fossero fumetti o giornali.

Ma a metà '93 la cosa si è spenta anche perché chi li sapeva fare se ne è andato. Perché per fare videogiochi serve gente che sappia fare i videogiochi. Se tutti quelli che li sanno fare vanno via non basta volerli produrre. I videogiochi sono - e sempre saranno - una cosa complicata da fare: non è un gioco fare giochi. Per nostra fortuna. Nel senso che più le barriere all'accesso sono alte e più è prezioso quello che facciamo.

Intervista a Francesco Carlà, fondatore di Simulmondo. Effettuata in data 10/09/2015

Partiamo dal principio: come è nata Simulmondo? Quale idea vi è alla sua base?

L'idea di Simulmondo mi è venuta all'inizio degli anni '80, quando facevo il giornalista di videogiochi mentre studiavo al DAMS di Bologna. Scrivevo su un numero imprecisato di riviste di videogiochi, da quelle che si occupavano nello specifico di videogiochi, come *Computer Games* e *Videogiochi*, a quelle di computer in cui curavo le rubriche sui videogiochi. La prima fu "Computer Fantasy" su *Micro e Personal Computer*, una delle due grandi riviste dell'epoca, poi mi chiesero di fare la stessa cosa quelli di *MC Microcomputer*, che era la più importante, e io, non potendomi portare dietro il titolo di "Computer Fantasy", chiamai la mia rubrica "Playworld". Questa mia sezione andò avanti addirittura dal 1985 a dopo il 2000. Era composta da molte pagine al mese con un taglio inusuale che vede i videogiochi come creazioni artistiche e pionieri del nuovo modo di fare comunicazione ed entertainment che si sarebbe verificato, secondo me, e avrebbe sconfinato anche in altri campi: una visione profetico-fantascientifica che, però, aveva le sue basi molto forti da un punto di vista tecnologico, del pubblico che si stava formando e delle capacità comunicative che questostava acquisendo, anche grazie ai videogiochi. Almeno secondo me, visto che dagli anni '70 c'era chi vedeva nella nascita di videogiochi l'ennesimo passatempo come il cubo di Rubik o il Monopoli.

Tutto questo per dire che l'idea di occuparmi *full time* di vidogiochi mi è venuta molto presto, negli anni '70, e per molto tempo l'idea era legata allo studio dei videogiochi e della loro storia anche se avevano solo pochi anni di vita. Studioso e divulgatore con l'idea che i videogiochi fossero una nuova arte e che avessero al loro interno tutto il necessario per essere considerati tali. Ma soprattutto che avessero davanti un futuro enorme e io volevo essere parte di questo futuro, non solo come studioso ma anche come produttore. Una cose comune nel cinema se si pensa a quei registi che vengono dal giornalismo come Truffaut e gli altri autori della Nouvelle Vague. L'altra mia idea, infatti era mescolare tutte le mie passioni - cinema, musica, letteratura - in questa nuova forma d'arte.

Tuttavia lo scenario attorno non era dei più confortevoli: all'inizio degli anni '80, appena arrivato a Bologna, avevo preso contatto con gli Zaccaria di Calderara di Reno, curiosa famiglia di imprenditori che aveva approfittato della legge che bandiva i flipper americani considerando una scommessa il fatto che consentissero di ripetere la partita. Quindi

gli Zaccaria si misero, molto intelligentemente, a modificare i flipper americani per adeguarli alla legge italiana. A seguito di questo cominciarono a produrre i propri flipper, ottenendo un certo successo in Europa, dove una legislazione simile bloccava l'importazione di prodotti americani. Quando uscirono i videogiochi, gli Zaccaria pensarono di produrre videogiochi, ma nessuno di grande qualità; i giochi arcade del periodo avevano costi di produzione altissimi per il mercato italiano, se si considera che i giochi di grande successo dell'Atari vendevano diecimila pezzi nel mondo, anche se avevano la sicurezza del marchio Atari e potevano godere di una distribuzione globale. Ciò era dovuto alla pirateria (si piratava la scheda del gioco originale e la si inseriva in una cabina anonima) che dava problemi ad Atari, figuriamoci a Zaccaria.

Mi resi conto che il mercato arcade non era la soluzione e decisi di rivolgermi agli home computer, che all'inizio degli anni '80 si riducevano, per le tasche degli italiani, al Vic 20 e ad altri come lo Spectrum e il Texas Instrument TI 99-4a che non aveva la possibilità di salvare e "scordava" tutto quello che si era fatto quando veniva spento. Ad un certo punto, all'inizio del 1987, pubblicai il famoso trafiletto su MC Microcomputer: "Simulmondo Wants You".

La parola Simulmondo mi venne una notte a Londra mentre cercavo un termine che riasssumesse tutte le mie idee sui videogiochi. Nel frattempo viaggiavo all'estero ed entravo in contatto con le case di produzione americane e giapponesi, inoltre ero stato assunto da Panorama per curare una rubrica sui videogiochi, una cosa enorme vista la grande tiratura settimanale della rivista. Poi avrei scritto su altre testate nazionali: io sono un po' "contagioso" e quando parlavo con le persone riuscivo a convincerle della validità delle mie idee. Quando coniai il termine Simulmondo erano da poco usciti i romanzi di William Gibson che chiamava la stessa cosa *Cyberspace* e poco dopo arrivò il kit con caschetto di Jaron Lanier che la definiva *Virtual Reality*. Tra i tre termini il mio fu il più infelice come successo (*ride*).

Qui arriviamo all'inizio della storia, perché quel trafiletto - che pensavo avrebbe ricevuto tre lettere - ricevette una valanga di lettere, tra appassionati, gente che voleva scrivere la sceneggiatura dei videogiochi, gente che voleva fare la musica. Centinaia e centinaia di persone che, a vario titolo e con varie capacità, avevano voglia di fare videogiochi e dicevano che era ora, che l'Italia era vissuta sempre e solo di pirateria (*one on one* e organizzata, c'erano persone che pubblicavano videogiochi altrui a proprio nome). In questo periodo mi contattò un'azienda di Castenaso, la Armati, che faceva videogiochi del Commodore 64. Loro dicevano di essere in una fase turbinosa, di non avere i diritti, e si erano

rivolti a me come esperto del tema per aiutarli a passare dalla pirateria alla produzione legale. Io, però, volevo fare la mia azienda e proposi al figlio del proprietario, Riccardo Arioti, di acquistarne una quota di minoranza. Le componenti dell'azienda erano tante e io ne controllavo parecchie – la conoscenza dei videogiochi e i contatti nel mondo dei media attraverso i quali potevo fare comunicazione – ma non avevo una grossa esperienza commerciale (anche se ero figlio di imprenditori) e avevo 26 anni, perciò loro [gli Arioti, ndr] potevano garantirmi una certa credibilità anche facciale di fronte ai distributori. Loro facevano duplicazione, indispensabile per produrre giochi, e avevano agenti con cui vendevano nei negozi. All'epoca i videogiochi si vendevano in negozi specializzati, che perlopiù vendevano titoli pirata; ma c'era anche chi vendeva giochi originali, il più famoso era Pergioco di Milano, che vendeva giochi importati direttamente dall'estero, nei quali gioco e manuale erano in lingua originale. Il C64 è padrone assoluto dello scenario, ma è già arrivato l'Amiga che ha scioccato un po'tutti per la qualità di grafica e sonoro.

Simulmondo nasce così, come società di cui io detengo la maggioranza e Arioti una minima parte. Tuttavia non andiamo d'accordo fin da subito - non dal punto di vista umano Riccardo è un'ottima persona – ma perché la loro volontà di proseguire a fare giochi "non ufficiali" (per usare un eufemismo) e la mia volontà di produrre giochi originali fa sì che ognuno vada per la sua strada nel giro di pochi mesi. Assieme pubblicammo i primi tre giochi: *Italy '90 Soccer, Bowls e Simulgolf*. *Italy '90 Soccer* è l'unico a riportare sulla confezione il marchio ItalVideo, con cui gli Arioti duplicavano e distribuivano i titoli originali, mentre Armati era il marchio legato a quelli pirata. Poi io comprai la quota di Arioti perché avevo idee molto più ampie e veloci, in quanto sapevo che il timing sarebbe stato fondamentale per lo sviluppo di Simulmondo.

Quando nacque ufficialmente Simulmondo?

Per le date ufficiali bisogna ricorrere ai documenti. Un po' come per i pittori del '200 e del '400 per cui si va a cercare l'atto di battesimo. Perciò andammo dal notaio Bonoli (mi pare) e registrammo la società.

Ma secondo me la vera nascita di Simulmondo è la pubblicazione del trafiletto con cui ottenemmo una risposta oceanica e conoscemmo i vari collaboratori. Collaboravo già da prima con Ivan Venturi, Federico Croci e Arioti, che non era però un creativo. Dopo il trafiletto arrivarono gli altri: Cangini, Bruscella, ecc.

Da lì in poi su "Playworld" feci la cronaca passo passo dei progressi dell'azienda. Molti lo videro come un conflitto di interessi, ma io mi misi d'accordo con il direttore di MC,

il mio caro amico Marco Marinacci, e gli dissi: "siamo l'unica azienda italiana. Uno si piglia il fastidione, con la pirateria che c'è, di mettere in piedi una propria produzione e non ne può parlare sulla sua rubrica? È ridicolo. Si può fare il disclosure dicendo di essere il produttore e poi parlarne quanto si pare: giudicherà la gente se i vidogiochi sono buoni o brutti." E questa linea passò.

Da dove provenivano i fondi per far nascere Simulmondo e per sostenerne la produzione?

Sono figlio di imprenditori. Poi avevo già lavorato molti anni come giornalista: dai tempi di Rockstar nell'81, che fu la prima rivista italiana a parlare di videogiochi ed era popolarissima nella mia generazione vendendo 200.000 copie al mese, oltre ad essere la palestra di moltissimi giornalisti che sarebbero diventati famosi. Parlava di musica, al massimo di cinema, e io convinsi il direttore Peppe Videtti ad affidarmi una rubrica per i videogiochi. All'epoca i giornalisti guadagnavano molto bene: la rubrica su Rockstar mi rendeva 500.000 lire al mese da sola.Per rendere l'idea io pagavo 60.000 lire al mese d'affitto. E scrivevo su decine di riviste ogni mese.

Quel tipo di azienda non era *capital intensive*, non aveva gran bisogno di capitale: si trattava di reclutare i migliori, avere delle idee e produrre come una casa editrice o una casa di produzione cinematografica. Un po' come fa Bonelli: tu ispiri una sceneggiatura, dai un'idea, decidi quale team la deve sviluppare. Gestire un po' tutta la produzione dando anche degli acconti e dare il resto quando il prodotto è uscito sul mercato. Ovviamente bisogna avere anche una struttura fissa, ma era leggera, minima e assolutamente non onerosa. Un po' il modello dei cartoni animati Hanna&Barbera o Walt Disney in cui un produttore ispira tutto e mette i soldi, poi mette assieme un team credibile per quell'operazione, che viene confermato in caso di successo. Se non ha successo il team si scioglie e viene spalmato su altre operazioni.

È un modello che non richiede molto capitale, specialmente se riesci a far funzionare la distribuzione come un canale di finanziamento anticipato, come nel cinema, in cui i distributori danno un anticipo per la realizzazione del film perché sanno che si rifaranno al botteghino. Simulmondo è stata profittevole dal primo minuto anche perché *Italy '90 Soccer* per C64 fu un successo strepitoso, vendette 50.000 copie, quota impensabile per un gioco originale e che nemmeno i giochi piratati riuscivano a raggiungere. Lì ci fu anche un ottimo tempismo da parte mia perché fu fatto uscire due anni prima del mondiale, nell'autunno '88 e funzionò per tutto l'89 e il '90 perché sembrava sempre nuovo. Vendette tanto e *a lungo*, cosa

molto importante perché i costi per fabbricarlo sono fissi, una volta pareggiati i costi di produzione le copie vendute costituiscono guadagno netto, che si può investire in nuovi giochi.

Quanto costava produrre un gioco?

In lire dell'epoca erano 40 milioni, quindi 20.000 euro. Rapportati ad oggi direi che equivalgano a circa 100.000 euro, ma sto calcolando a spanne. 100.000 euro comprensivi di sviluppo, duplicazione, marketing e pubblicità.

Infatti, un'altra idea di Simulmondo fu quella di comunicare; perché puoi fare il gioco più bello del mondo ma è inutile senessuno lo conosce. Ad esempio, **F1 Manager** nacque con l'idea di rifare *Football Manager* applicandolo alla Formula 1 (e i suoi meccanismi piacciono ancora visto quanti mi scrivono su Facebook). Il gioco originale vendette più di 50.000 copie – un successo visto che i giochi originali si vendevano cari – e attirò l'attenzione di una delle più importanti riviste di automobilismo di Bologna, *Rombo*, creata da Marcello Sabatini, e che diede una mano incredibile nel marketing di *F1 Manger*, addirittura organizzando una presentazione al Gran Premio di Monza con tutti i piloti dell'epoca. C'era anche Montezemolo, il capo della Ferrari, con la Fenech, tutto gratis. Senza spendere una lira. Tutto per simpatia e per l'entusiasmo contagioso che, come dicevo prima, gli avevo trasmesso. Ebbe un'eco enorme sui giornali e piacque anche ai piloti che ci fecero da testimonial gratis, cosa oggi impensabile considerando i milioni che si spendono per quelli che appaiono sulle copertine di *FIFA* o *PES*.

Qui c'erano già tutte le componenti di Simulmondo: un gioco che andasse oltre il gioco; entertainment e simulazione, cioè dare alla gente l'esperienza della cosa vera. A tal proposito ho in mente da tempo l'idea di fare un gioco di calcio in "soggettiva", ma aspetto di avere il team giusto. Abbiamo già tutto in set: avevamo una sede grande in cui stavano i ragazzi. Io per anni ho dovuto fare l'agente immobiliare, affittando interi stabili in cui far stare i ragazzi, perché non volevo si preoccupassero di questioni logistiche e pensassero solo a fare ciò che gli piaceva, fare videogiochi. I ragazzi erano tanti, provenienti da tutta Italia e avevano capacità di fare cose che, ad oggi, sembrano incredibili come far funzionare i computer in linguaggio macchina, senza linguaggi interpretativi, per far andare più veloce il computer. Tutti i profitti vengono reinvestiti nell'azienda. In più ho un'idea di marketing ben precisa: simulare solo un certo tipo di sport, essere in collegamento con le principali testate sportive e l'idea fortissima di trasmettere le emozioni dell'esperienza reale. In più la forza del videogioco italiano, cioè dare all'Italia, che – sebbene vi circolassero in gran parte giochi

pirata - era il terzo mercato d'Europa, dopo Inghilterra e Germania, al pari della Francia come quantitativo di utenti. Volevamo fare videogiochi che avessero audio, testi e manuali in italiano. Oltre a ciò noi avevamo il vantaggio di poterci concentrare su un unico computer: in Inghilterra andava forte lo Spectrum, in Francia si usava l'Amstrad, l'Atari [ST] e pochissimo il Commodore 64, in Germania l'Amstrad, che costava molto poco, mentre in Italia c'era solo il Commodore 64. Quindi era più facile produrre e i *games* venivano meglio, visto che erano fatti apposta per quello. In più i nostri erano gli unici giochi originali in Italia, gli altri erano importati dall'estero così com'erano.

Ma io avevo in mente di cominciare a sfruttare l'Amiga: l'Amiga sta al Commodore 64 come il cinema muto e in bianco e nero sta al cinema a colori sonoro. Per fare ciò metto assieme un team - che io considero il "Super Team" - composto da Riccardo Cangini, Mario Bruscella e me stesso, per fare una *game* rivoluzionario. All'inizio degli anni '90. Le prime volte che ne parlai con loro ricordo che erano molto scettici: "Come facciamo a fare un gioco di calcio in soggettiva con 22 giocatori?". Infatti i giochi di calcio dell'epoca riducevano il numero di giocatori, perché la velocità dell'hardware non riusciva a supportarli: uno dei giochi di calcio di maggior successo dell'era 8 bit, *International Soccer*, in realtà è un gioco di calcetto, perché ha solo 5 giocatori. Io volevo tutti i giocatori, con i numeri sulle maglie.Volevo il fuorigioco, il gioco aereo: volevo tutto. Ho sempre pensato che bisogna volere tutto, se ci si accontenta di meno si finisce per non avere niente, perché si finisce per andare sempre al ribasso. E avevo già il titolo: *I play: 3D Soccer*. Un'assonanza con *Iphone*, vent'anni prima.

Per avere tutte queste cose, per avere le emozioni di una vera partita di calcio, spingevo Marco Bruscella a far andare al limite le possibilità dell'Amiga. I ragazzi erano piuttosto scettici ma io li motivai molto: "Volete vedere che se lo completiamo questo sarà il gioco di Simulmondo che passerà alla Storia?". Così Riccardo disegnò tutti gli *sprites*, dato che non potevi fare come oggi i poligoni e poi mapparli, così che si muovano in qulunque direzione essendo poligoni, vettori solidi. All'epoca l'Amiga non sarebbe riuscito ad andare abbastanza veloce con tutti quei poligoni, perciò l'idea era di disegnare tutte le posizioni possibili; così non ti accorgi che i giocatori sono bidimensionali ed è tutto il resto ad essere in 3D. I giocatori sono ventidue, tu puoi essere qualunque giocatore, compreso il portiere. Puoi fare tutto quello che puoi fare in una partita di calcio.

Questo gioco ebbe un grande successo all'estero. Anche *F1 Manager* aveva avuto un grande successo in Germania, ma *I play: 3D Soccer* sconvolse le riviste inglesi, che erano

quelle che ti consacravano a livello europeo. Ricevemmo grandi recensioni e senza comprare pagine pubblicitarie, cosa che garantiva voti più alti anche a giochi mediocri.

In quegli anni la pirateria era il nostro più grande nemico ed il nostro più grande sponsor, perché metteva a disposizione di chiunque qualsiasi tipo di gioco: così tutti gli appassionati di calcio con un Amiga provarono *I play: 3D Soccer*, permettendo a Simulmondo di farsi un nome in tutta Europa, mentre l'America rimase lontana perché poco interessata al calcio. A proposito di pirateria eravamo diventati bravissimi a fare le protezioni e per *I play: 3D Soccer* ne inaugurammo una leggendaria per cui i controlli erano sparsi in tutte le partite e diventava un incubo per i *crackers*. L'idea era che i giocatori non volessero fare una sola partita, ma lunghi campionati e tornei, perciò abbiamo infilato i controlli in minuti diversi, in diverse partite. Perciò se stavi facendo un campionato di trovavi il gioco bloccato perché il pirata non si era accorto che c'era un altro controllo e un altro controllo ancora. Perciò si difese molto bene dalla pirateria, ma facemmo una cosa un po' sciocca (*ride*), che fui io a proporre: quando il programma si accorgeva che si stava usando una copia pirata, i giocatori si fermavano, andavano a centrocampo e componevano la scritta "Fuck Off". E questa cosa non piacque ai pirati, che si accanirono sul gioco, visto che per la prima volta eravamo stati noi a mandare a quel paese loro.

Questo gioco ci permise di guadagnare in fretta il tempo perduto rispetto alle altre *software house* inglesi e francesi, partite anni prima di noi. Siamo in grado di offrire prodotti di qualità sul mercato 8 bit e su Amiga e di presentarci alle fiere alla pari delle società straniere che si concentrano sugli home computer.

Com'era la politica dei prezzi di Simulmondo?

Sostanzialmente identica allo standard europeo: se non ricordo male 20.000 lire per gli 8 bit in cassetta, 25.000 su floppy.

Come era organizzata la distribuzione di Simulmondo verso l'estero?

In Italia è tutto già perfettamente organizzato: distribuiamo direttamente nei più grandi negozi, come *Pergioco* di Milano che compra centinaia di copie di ogni *game*, o *Sterlino* a Bologna. Un negozio del genere poteva vendere da solo migliaia di copie, aveva letteralmente delle pile di giochi. *Pergioco* aveva diversi punti vendita e aveva puntato da subito sui giochi originali, così tutti quelli che volevano i giochi originali andavano da loro. Poi abbiamo i

nostri agenti che vendono in tanti piccoli negozietti e in alcune edicole. In più vendiamo nei supermercati e nei centri commerciali, che cominciano a nascere in quel periodo.

All'estero abbiamo varie soluzioni: in Inghilterra, Francia, Germania e Spagna usavamo altri *publisher* come Ubisoft con cui facemmo un ottimo lavoro. In Inghilterra c'era Impressions, molto famosa all'epoca per i suoi titoli *role-playing* e simulativi, di cui non credo sia rimasta particolare traccia. In paesi più piccoli vendiamo la licenza di produrre, come in Grecia e nell'est europeo, pagavano una quota fissa per produrre il gioco e una *royalty* se si eccedeva un certo quantitativo di copie vendute. Andiamo molto forte nei paesi scandinavi e abbiamo un publisher anche in Israele. Tuttavia , non abbiamo titoli interessanti per gli Americani, il cui mercato degli *home computer* era piuttosto asfittico e particolarmente interessato a *War Games*, *Role-playing* e *adventures*.

Un altro atto importante per la nascita dell'azienda fu il Simulmondo Party…

Yes…Era il mio modo per fare uno *screening* veloce delle centinaia di lettere che mi erano arrivate con il trafiletto di *MC*. Una prima scrematura era stata fatta grazie ai dischetti che l'annuncio chiedeva di inviare come prova delle proprie capacità, molti furono scartati perché non raggiungevano lo standard di qualità che io avevo in mente. Ne restarono ancora decine che furono invitati alla festa nel salone enorme di Viale Berti Pichat. Durante la serata firmarono i contratti per i giochi che avevo già in mente di fare.

Già in questa sede si era parlato di fare degli adventures…

C'era un ragazzo molto bravo nella grafica che ha disegnato il primo marchio di Siulmondo, la cui prima versione fu uno schizzo di Massimo Iosa Ghini, oggi uno dei più grandi architetti e designer italiani, che fece basandosi su una mia idea e che usammo per i primi tre giochi. Con questo ragazzo rifacemmo il logo al computer e cominciammo a lavorare su *Rimini, mare azzurro*, un *adventure* ambientata a Rimini; coinvolsi Croci per scrivere la sceneggiatura, ma non se ne fece mai niente perché non ero convinto del potenziale commerciale. Visto che i primi tre *games* non potevano sbagliare uno doveva essere per forza calcio. Inoltre un *adventure* aveva senso solo su Amiga e al tempo non lo consideravamo una piattaforma credibile perché ancora poco diffuso. Il progetto è stato messo nel cassetto e non ne è mai uscito, come succede in questi casi, anche se un pochino è finito dentro *Italian Night* per l'idea di lasciar perdere le solite ambientazioni - Los Angeles, Shangai, New York – e provare a farlo in una città italiana.

Come erano considerati i videogiochi dall'opinione pubblica dell'epoca? Consideriamo che alla fine degli anni '80 ci fu la polemica sui videogiochi nazisti…

Ogni epoca ha il suo prodotto messo sotto accusa: le *strips* negli anni '20, il cinema di genere, i fumetti, con Diabolik che ebbe l'onore di diverse interrogazioni parlamentari, i cartoni animati e, infine, i videogiochi. Io mi scagliai violentemente contro questa idea, considerando il fatto che questi giochi nazisti erano robetta amatoriale fatta da alcuni stupidi. Per polemizzare non si usavano le immagini di questi giochi ma quelle tratte da un gioco molto bello di Cinemaware, *Rocket Ranger*, che non c'entrava niente con i nazisti. Era invece un gioco con un'idea molto intelligente: simulare il mondo dopo la vittoria dei nazisti. Per quello c'erano le svastiche; è come fare un film sul nazismo senza far vedere le svastiche.

Questa polemica attirò il più grande architetto italiano di quegli anni, Ettore Sottssass, che mi propose di parlare di videogiochi sulla sua rivista. In quegli anni la mia carriera giornalistica era decollata e facevo una trasmissione chiamata *Obladì Obladà* in cui avevo una rubrica, "Microclips", in cui montavo spezzoni di videogiochi facendo dei cartoni animati, una specie di Blob del videogame. L'idea era mostrare l'interazione: dovevo spiegare alla maggior parte delle persone che non era un cartone animato, che ero io che muovevo ciò che succedeva all'interno. Una cosa stranissima, a pensarci oggi, doverlo ricordare ogni volta!

La rivista di Sottssass si chiamava *Terrazzo*, una rivista cult. Nell'articolo usai per la prima volta l'espressione *interactive design*. Scrivere su quell'articolo fu un enorme pubblicità, visto il prestigio della rivista, e una serie di ambienti fino a quel momento refrattari al videogame si aprirono a queste idee, attirando interviste da tutto il mondo e permettedomi di scrivere su riviste che non mi sarei mai immaginato, come *Domus*, un emblema del design italiano.

Design italiano a cui Simulmondo ha sempre guardato…

Il mio progetto successivo voleva concentrarsi proprio sulla Storia d'Italia. Visto che abbiamo una distribuzione europea, potenzialmente mondiale; che i giapponesi ci chiedono i giochi alle fiere e non ne abbiamo, perché volevano giochi per i loro formati: MSX, NES, SNES, Game Boy e SEGA Mega Drive. Perciò decido di fare un gioco sulla Mille Miglia e vado a Brescia, il cui Automobile Club detiene i diritti della corsa e tutta la documentazione che ci permette di dare precisione storica al gioco. Ma ci voleva dell'altro, cioè le automobiline e perciò vado alla Burago, probabilmente il più grande produttore al mondo di automobiline, per avere i modelli per le macchine da inserire nel gioco e, gia che ci sono, ci

mettiamo d’accordo per una bella campagna di marketing abbinata alle automobiline, inserire i cataloghi Burago nelle nostre scatole, insomma farci pubblicità a vicenda.

A questo punto metto assieme il team: l’Amiga era diventato il computer numero uno, e il PC stava acquisendo sempre più popolarità, essendo arrivata la scheda VGA che ovviava ad una scheda grafica a 4 colori, peraltro assurdi come viola e verde. Viene fuori un bel *game* di simulazione di corsa su strada (mentre finora avevamo fatto solo titoli su pista), come era la Mille Miglia negli anni ’30, finché non fu interrotta per un mega incidente con un sacco di morti nel dopoguerra. Era una corsa mitica: vi parteciparono alcuni dei più grandi campioni di sempre come Nuvolari, le automobili che hanno fatto la storia dalle Alfa e le Ferrari alle Jaguar e alle Mercedes. Dunque era un gioco paneuropeo perché utilizzava macchine di tutti i paesi in cui distribuivamo, e poteva appassionare anche giapponesi e americani perché c’erano automobili che piacevano loro. Il team era ottimo con una grafica stupenda, grazie al lavoro di Mario Savoia che fece grafica e programmazione con la stessa, altissima qualità. I menù sono stupendi, secondo me, realizzati da Michele Sanguinetti, uno dei migliori grafici che abbiamo mai avuto. Anche la Ferrari apprezzò, ci fece pubblicità e ci procurò moltissimi sponsor. La scatola del gioco era bellissima, la più bella di tutte, disegnata da un artwork di Ravenna di cui non ricordo il nome, purtroppo. A proposito di copertine, tutti i nostri giochi di calcio riproducono sulla confezione la famosa rovesciata della Panini: c’era in *Italy ’90* e la feci rifare a Iosa Ghini per *I play: 3 D Soccer*.

***Millemiglia* doveva essere una serie, giusto?**

Esatto. Ma non lo divenne perché nel frattempo avevo avuto l’idea dei videogiochi brevi, dei serial, e tutte le nostre forze produttive vennero impiegate su quel progetto. Allora finimmo la serie *I play* con *Football Champ*, versione manageriale di *3D Soccer*, e *3D World Soccer*, il seguito del primo gioco. Più altri giochi come *3D World Boxing* e *3D World Tennis*. E infine ci concentrammo tutti sui nuovi giochi. Io penso di aver avuto due grandi idee in vita mia: il calcio in soggettiva e questa delle serie, cioè come *True Detective* rispetto a *Seven*, da una parte il game che giocavi in un’unica soluzione, mentre dall’altra non c’erano giochi fatti come una serie. E io li volevo fare, ispirandomi ai fumetti come *Tex*, che esauriva un arco narrativo in tre puntate, mentre *Diabolik* aveva storie autoconclusive.

Facemmo una mega riunione con un sacco di gente dove esposi l’idea dei giochi a puntate e dissi di volere un *tool*, cioè un software specifico per farli, senza crearne uno per ogni gioco come si era fatto finora. Dentro doveva esserci un po’ di tutto: un po’ di arcade, un po’ di dialoghi, un po’ di “punta e clicca” per non scontentare nessuno. Al momento non dissi

due cose: dove li avremmo distribuiti e quali personaggi avevo, per sentire cosa ne pensavano i ragazzi. A questo punto annunciai di avere Dylan Dog e Diabolik.All'epoca Dylan Dog vendeva un milione di copie e non c'era nessuno che non ne fosse preso, compresi i miei collaboratori. Mi avrebbero pagato pur di lavorarci. Mentre Diabolik voleva colpire il pubblico più vintage…

Chi era il "giocatore tipo" dell'epoca?

Il giocatore tipo andava dal bambino super evoluto con genitori super evoluti che gli compravano il computer, quindi minimo otto anni; i genitori compravano il computer anche perche dava loro l'idea che il figlio potesse imparare ad usarlo, diventare una specie di genio dell'informatica, mentre le console sapevano troppo di svago fine a se stesso. Anche per questo ebbero poco successo in Italia rispetto ai computer. Quindi dalle scuole elementari fino ai trentenni particolarmente tecnologici, o i quaranta-cinquantenni cresciuti con *2001: odiseea nello spazio, Star Trek, Doctor Who* e *Urania*. Le donne erano quasi del tutto assenti. Per questo l'idea di avere *Dylan Dog* e *Diabolik*, che sono i fumetti in assoluto più letti dalle donne.

Oltre a questo potevate contare anche su una distribuzione innovativa…

Quando annunciai che avremmo utilizzato le edicole ci fu una standing ovation: bisogna considerare che l'edicola per la mia generazione è centrale, ci forniva 35.000 punti vendita sparsi ovunque, dal paese più sperduto a Milano. Il packaging fu studiato nei minimi dettagli con Stefano Grandi, sempre mettendo bene in chiaro che stavamo vendendo videogiochi e non fumetti, usando chiaramente il logo di Simulmondo accanto a quelli delle case di fumetti.

Il tutto era stato anticipato da un gioco da negozio, *Dylan Dog e gli uccisori* che fu uno dei nostri più grandi successi. L'animazione fatta da Michele Sanguinetti fu paragonata a quella di *Prince of Persia*. Bonelli credette molto nel progetto e ci concesse una storia inedita di 12 pagine, cosa rarissima, che si trovava nella scatola del gioco. Oggi è un cult su e-bay. Ciò fece vendere un sacco di giochi, perché lo compravano anche coloro a cui non fregava niente del videogioco ma erano collezionisti sfegatati del fumetto.

Era una storia originale?

Era la storia del gioco, l'antefatto: perché Dylan si trova in quella casa.

Anche perché la trama de *Gli uccisori* non era la stessa dell'omonimo fumetto…

Tengo a precisare che non abbiamo mai fatto sceneggiature copiate dai fumetti, ma scrivevamo storie originali e interattive. Uno dei miei mandati di produzione era proprio questo: il gioco comincia dove il fumetto non può andare; comincia quando vuoi far fare qualcosa a Tex ma lui va da un'altra parte, perché il fumetto va dove dice lui e il videogioco va dove dici tu.

I giochi da edicola furono un successo enorme: i primi tre numeri esauriti. E allora scoprimmo i punti deboli dell'edicola, cioè la lentezza dell'informazione, perché apprendi che l'articolo è esaurito quando è già il momento di far uscire il secondo episodio, mentre io dovevo saperlo prima per ristamparlo in tempo.

Al successo contribuivano una serie di fattori quali il prezzo basso, la distribuzione in tutte le edicole, i personaggi famosissimi, i fumetti in regalo (albi di 4 pagine), i media che ti riprendevano. Il successo mi spinse a fare altri personaggi, e quando penso ad un fumetto ci ho messo un secondo a pensare a *Tex,* il più cult in assoluto, cui la mia generazione è legatissima e che avrebbe dato ulteriore risalto a Simulmondo. Infine pensai che avremmo dovuto pensare anche di fare i nostri personaggi: l'idea mi venne nel 1991 mentre ero a Los Angeles ad incontrare quelli della Lucas per i nostri giochi, allora pensai ad un investigatore della realtà virtuale. Uno che vivesse un po' di qua e un po' di là. Oggi è un'idea che abbiamo tutti, ma all'epoca non era così diffusa. Così mi sono immaginato una vita al di là dello schermo e in questa vita c'erano anche i cattivi, i delinquenti. E Simulman faceva il poliziotto sia di qua che di là. Così creai anche tutta una serie di personaggi di contorno: da una parte il nemico con la faccia di Andy Warhol, che si chiama SS-DOS, con ovvio gioco di parole; dall'altra l'ultima persona che ti puoi aspettare come poliziotto, cioè Cactus, che ha la faccia del popolarissimo giocatore di basket Jabbar ed è su una sedia a rotelle, perché nel Simulmondo non contano le gambe, ma il cervello!

Anche queste due serie fecero un grande successo: non è una cosa da niente raggiungere gli undici numeri con un mensile. Tex ebbe anche un'avventura da negozio, *Piombo Caldo,* che fu il titolo Simulmondo con il più gran numero di dischetti, non ricordo nemmeno quanti fossero. Nel frattempo comprai anche i diritti di Marvel (Spider-man e X-men, che non pubblicammo mai), che ci aprirono il mercato americano (ne producemmo i dischetti per Wal-Mart) e di Martin Mystère di cui facemmo il gioco ma non riuscimmo a farlo uscire. In quel periodo tutti ci offrivano i loro personaggi: Alan Ford, Kriminal, Satanik. Abbiamo fatto più di cento titoli, era chiaro che alla fine avrebbero saturato il mercato.

Nel frattempo ci aveva chiamato Rizzoli per fare una coproduzione: noi avremmo prodotto e loro distribuito. E così facemmo un gioco che arrivò a 30 puntate, tradotte in 8 lingue. Credo che, ad oggi, sia il gioco per home computer che ha venduto di più: 200.000 copie al primo numero a 4.900 lire, che non era un prezzo basso. Era pieno di trovate carine, si poteva addirittura incontrare Simulman, ma contribuì anche lui alla saturazione.

Così arriviamo agli ultimi anni…

Il successo di Time Runners attirò l'attenzione della Rai che ci chiese di progettare i giochi per un suo programma per bambini che avevano intenzione di trasmettere e che si sarebbe chiamato *Solletico*. Qui comincia tutta la stagione legata ai giochi televisivi. Siamo in un periodo in cuiavviene la grande esplosione delle console con Playstation e io comincio a ripensare alla mia attività: gli *home computer* sono una stagione irripetibile, il PC si sta imponendo come macchina da gioco, continuare sulla vecchia strada era come pensare di fare film muti oggi.

Una stagione di Simulmondo è finita e se ne apre un'altra, che segue tre strade principali: la pubblicità, con FruitJoy e Pitt, la televisione e le riviste. La pubblicità può sembrare un passo indietro, ma a me sembra molto interessante perché introduce l'idea dell'*advergaming*, la pubblicità, dopo aver usato cinema e televisione,può e deve usare anche il videogioco come mezzo. Furono grandi successi anche economicamente e ne facemmo altri ad esempio con Sammontana.

In TV facemmo decine di games per diverse fasce d'età: da Zacko, una specie di Zorro per bambini piccoli, *Tobia* e altri. Ma sperimentammo anche il multiplayer, con la serie *Mio* (*CalcioMio, BasketMio*). Ogni bambino controllava un personaggio con un tasto del telefono, giocando contro altri bambini sparsi per tutta la penisola. In cinque anni a Solletico ne facemmo di tutti i colori: facemmo il gioco per imparare a guidare e vari giochi fantasy.

Con la Rai continuò la nostra collaborazione con uno strumento per analizzare le situazioni dubbie delle partite di calcio, per una trasmissione sportiva chiamata TGS con De Laurentiis. Da lì ricavammo un *tool* che venne venduto in tutti i paesi calciofili: Spagna, Argentina e via dicendo. Poi l'ho venduta agli americani. Sempre per la Rai facemmo una collaborazione con Piero Angela: *Viaggio nel corpo umano*, su Cd che nel frattempo era diventato il supporto standard. Infine, sempre perché volevo essere aperto alle collaborazioni più varie, facemmo una coproduzione con il secondo editore religioso italiano, EDB, per fare Mosè.

Poi le riviste: presi il nome di un gioco che mi piaceva molto, *Little Computer People* della Activision, e creammo una rivista su Cd-Rom che arrivò a sei edizioni. Poi ci venne l'idea, anche questa pionieristica, di unirla ad una rivista come *MC Microcomputer* e andò avanti fino alla chiusura di *MC* nei primi anni 2000. Poi facemmo la stessa cosa con il Cd-Rom del futurshow, allegandolo a Repubblica, nel quale c'era il museo del videogioco e il Cd vendette un milione di copie. Il Futurshow era l'espressione delle mie idee, una fiera su qualcosa che ancora non c'era e i ragazzi ci andavano per incontrarsi, parlare e discutere, perché internet c'era ma non era il collante che è oggi.

A questo punto si sentiva che era arrivata la fine di un mondo: gli *home computer* lasciavano il campo ad internet e noi facemmo giochi per internet. *Bar Sport* per Banca Sella e uno con Sviluppo Italia una sorta di antesignano degli acceleratori di start up, un'iniziativa statale per finanziare le imprese, che era una città punta e clicca alla Sim City, mentre *Bar Sport* era un quiz le cui domande venivano cambiate tutte le settimane, c'era un premio settimanale e un premio finale.

Non volevo fare giochi per le console perché andavano contro la libertà produttiva dell'impresa. Le console ti obbligavano a comunicare loro il titolo, inviare una sceneggiatura perché l'approvassero, farti approvare vari milestones della produzione per impedire che tu ci mettessi cose che loro non volevano. Poi bisognava sottostare alle scadenze che venivano imposte da loro e le copie fisiche erano da loro prodotte. A me non andavano queste costrizioni produttive e non volevo produrre uno, due titoli l'anno con il budget delle console. E quindi concentrare il rischio in questi due titoli. Alcuni giochi come *MilleMiglia* sono arrivati su console è vero, ma sono stati fatti dai licenziatari giapponesi.

Ma comunque i giochi veri, non legati a televisione o pubblicità, fatti in questo periodo sono molto pochi…

...sono pochi perché non era conveniente, c'era troppa concorrenza, il mercato che ci interessava l'avevamo saturato in precedenza. Ci interessavano di più le collaborazioni e gli eventi speciali, che rendevano meglio. Inoltre un'epoca era ormai finita e io ho sempre cercato di non innamorarmi delle epoche per non andare a fondo con loro. Davanti a noi c'erano molte opportunità, come i giochi su internet che nessun altro, a parte noi, sapeva fare e perciò guadagnavamo moltissimo.

L'ultimo gioco che volevo fare era l'avventura di un ragazzo che comincia a giocare a calcio nei pulcini e arriva nelle più grandi squadre del mondo. L'avventura di una vita, una biografia, si chiamava *Soccer Champ*. Io e Natale Fietta, autore di un bel pezzo del tool delle

adventure, facemmo un lavoro infernale per l'intelligenza artificiale. Mentre *I play* stava su un floppy da 512 k questo stava su un Cd Rom, per farlo ci è voluto un anno e mezzo e non sto qui a parlare del tempo speso in testing per controllare che tutto funzionasse. È micidiale, ha algoritmi che calcolano la percentuale di gol in base al numero di corner, cose che i games di oggi ancora non hanno. Uscì in negozio nel 1997 distribuito da Software e Co. e poi anche in edicola con la casa editrice Bramante, che lavorava molto con la Rai.

Era un'idea che avremmo dovuto assecondare, passare su console, ma non ne avevo voglia anche perché sempre di più mi stavo interessando ad altre cose, alla finanza e all'insegnamento universitario. E quindi Simulmondo si è addormentata, non è chiusa, è in sonno attendendo di essere ripresa. Anzi, vive ancora nei miei progetti attuali Finanza World e Carlà Design. La prima si occupa della parte finanziaria, la seconda di interfacce, di come si gamefica la comunicazione e si crea l'immagine di un'azienda. Perché Simulmondo fu anche questo: un modello di business (come si dice oggi) per come si debba fare un impresa nel campo dell'informatica e della comunicazione, gameficare le interfacce e rendere ogni business più interattivo. Tanto che il logo di Carlà Design richiama quello di Simulmondo e Finanza World ne riprende il nome (mondo – world).

Un ultima domanda sulla concorrenza italiana: com'erano i rapporti con Idea e Genias?

Sono nate entrambe diversi anni dopo Simulmondo, tanti anni se conti che l'intera storia di Simulmondo è durata 10 anni. Non erano paragonabili a noi per dimensioni e per apertura al mercato. E poi loro volevano fare game, mentre io avevo l'idea di fare qualcosa di più: fare il mondo simulato e portare i videogiochi all'interno del dibattito culturale.

Conoscevo sia Arioti che Farina, quello di Idea, che era emanazione di Leader uno dei maggiori distributori italiani assiemea CTO. Hanno fatto pochi giochi rispetto a noi e quelli sul fumetto sono andati a rimorchio della nostra idea.

E questo gioco misterioso che si intitola Extasy?

Era da anni che cercavo di ricordarne il nome! È l'unico gioco che esula dalla nostra produzione. Mi fu portato già fatto e io gli diedi solo il nome: all'epoca l'ecstasy era molto di moda, era la droga da discoteca, e c'era anche un gruppo musicale inglese chiamato XTC [leggi ecs-ti-ci]. Era un gioco simile a *Tetris*, che andava molto all'epoca. Provammo a lanciarlo ma vendette 2000 copie.

Parlando di produzioni particolari dovremmo menzionare anche una divisione di titoli educativi Simulmondo, che produsse decine di corsi interattivi per insegnare la matematica, l'italiano e la fisica ai bambini. Prodotti accanto ai giochi sportivi e *adventure*.

A proposito di *adventure* non si può non citare *Italian Night*…

Questo gioco ebbe uno strano destino, perché è diventato il gioco più cult di Simulmondo, per una semplice ragione: è difficilissimo completarlo. Ancora oggi un sacco di gente mi chiede la soluzione su Facebook. Ma io la soluzione non me la ricordo, come non la ricordano molti altri simulmondiani tra cui, credo, gli stessi autori perché non c'è alcuna soluzione su internet.

All'epoca era un gioco suggestivo, con belle immagini, un'atmosfera "bladerunneriana" e forse anche un titolo carino. Effettivamente ha aperto la strada per gli adventure che seguirono…

Si vede un po' l'ispirazione da *Mean Street* di Access…

Nella mia carriera da giornalista ho sempre visto i fratelli Carver, proprietari della Access, come punti di riferimento per i videogiochi e tutt'oggi ritengo che Leader Board sia uno dei più grandi giochi mai fatti, anche rispetto ai simulatori fatti con le tecnologie odierne. La sensazione di immersione è tale che ne ho vissute di simili in pochi altri giochi, e stiamo parlando di un gioco per C 64!

Non ricordo questo *Mean Street*, ricordo *Under a Killing Moon*, ma è successivo a *Italian Night*. Tuttavia è possibile che sia stata un'ispirazione. L'ispirazione principale è Blade Runner, di cui usammo anche delle immagini scansionate.

Parlando di *adventure* bisogna menzionare un gioco come Dylan Dog: attraverso lo specchio che risulta un'eccezione nella vostra produzione…

È completamente diverso dal resto e secondo me è un gioco bellissimo, parlando da giornalista. Ha una grafica stupenda per l'epoca e ricrea tutti questi ambienti, come il salotto di Craven road, che mi piacciono moltissimo. Ha una grande atmosfera, mi ricorda *Deja vù* o, ancora di piu *Borrowed Time*, con quelle atmosfere hard boiled alla Chandler (una delle mie grandi passioni). Una bella musica e un bel packaging.

Inoltre, come tutti gli altri prodotti da negozio e sportivi, la scatola conteneva le nostre pins, di cui tutti sono a caccia ora su e-bay: erano spillette da giacca fatte a mano con Dylan Dog, Tex, tennis, calcio e anche quella con il logo Simulmondo. Nessun altro ha fatto

merchandising con i personaggi Bonelli, gelosissima dei propri prodotti: Decio Canzio, Sergio Bonelli e anche Tiziano Sclavi ci avevano preso in simpatia, anche perché davamo loro una barcata di soldi di royalties.

Intervista a Davide Dardari, programmatore di Italy '90 Soccer. Effettuata in data 15/09/2015

Quando è entrato in contatto con Simulmondo? Con quali modalità?

Nell'estate dell'87, per gioco, io e i miei fratelli sviluppammo un gioco sul calcio. Da soli. Non fu una commessa di Simulmondo, che al tempo nemmeno esisteva, anche se c'era ItalVideo, da cui poi nacque Genias. Facemmo il gioco perché appassionati di elettronica; poi io quell'anno iniziai il primo anno di Università e cominciai a far girare questo dischetto, una demo, per far vedere cosa avevo fatto. Nel giro di pochi giorni o di poche settimane questi dischetti – si vede che erano stati duplicati – arrivarono nelle mani contemporaneamente di Carlà e di Riccardo Arioti, che mi chiamarono nella stessa sera, in maniera indipendente, credo, perché ricevetti le due telefonate nel giro di qualche decina di minuti. Mi chiamarono dicendomi che avevano visto la demo e li era piaciuta molto. Così nacque il contatto con la Simulmondo perché dopo qualche mese Carlà e Arioti si misero assieme per creare questa realtà, per poi dividersi un anno dopo. Il gioco era quasi pronto: discutemmo delle condizioni economiche, ci diedero, ovviamente, un feedback artistico per fare alcuni miglioramenti e poi fu messo in commercio.

La mia collaborazione con Simulmondo durò un anno o poco più perché Carlà e Arioti si divisero e io decisi di rimanere con Arioti e Genias, perciò i giochi successivi fatti da me e dai miei fratelli furono fatti per Genias.

Quali erano i termini del vostro accordo con Simulmondo per lo sviluppo del gioco?

Esattamente non ricordo. Se non vado errato un una tantum subito e poi una royalty superate le cinquemila copie vendute. Ma non ricordo se queste fossero le condizioni del secondo videogioco o quelle del primo, comunque erano molto simili. Noi arrivavamo con il gioco quasi pronto dopo mesi di lavoro, a quel punto si trattava solo di accordarsi sulla questione economica. C'è da dire una cosa: all'epoca, rispetto ad adesso, per vendere un videogioco o un qualsiasi software c'era bisogno di tutta una catena di distribuzione.Bisognava appoggiarsi ad un'azienda, in questo caso ItalVideo che era già un importatore di videogiochi, c'era da fare la confezione e tutta la parte pubblicitaria. Quindi era un investimento piuttosto grosso da parte del produttore, figura che adesso non esiste più, almeno per i videogiochi artigianali, perché mi basta caricare il mio gioco su Apple Store e non ho bisogno né di scatole né di distributori, ci pensa Apple a vendere il gioco. io ho un

ritorno economico diretto ed è più facile evitare la pirateria. All’epoca la pirateria era tremenda anche perché c’era un vuoto a livello legislativo. La maggior parte delle copie presenti a livello europeo erano copie pirata. Questo è anche il motivo per cui negli accordi economici io e i miei fratelli abbiamo sempre puntato ad avere qualcosa subito e poi le evetuali royalties, perché sapevamo che se si fosse puntato solo sulle royalties avremmo visto poco o niente. E non ci sbagliavamo dato che non abbiamo mai visto una royalty (*ride*).

Quindi non avete mai raggiunto le cinquemila copie previste dall’accordo?

Nì. Nel senso che in giro sapevo che ce n’erano più di diecimila [copie pirata, Ndr], ma io non ho mai visto una lira…

Quando si svolse il Simulmondo Party? Come si svolse la serata?

Ero presente. Ne ho anche una foto che finì su *L’Espresso*. Ma non ricordo la serata, andiamo troppo indietro nel tempo. Eravamo molti e non ci conoscevamo: a parte un paio di ragazzi che già collaboravano con Carlà nessun altro si conosceva. C’era chi sviluppava parte della grafica, chi si occupava della musica, ed erano ragazzi che Carlà aveva reclutato in giro per l’Italia così non si erano mai incontrati di persona. Io conobbi personalmente il ragazzo che aveva sviluppato il primo gioco Simulmondo, *Bocce*. Ma ho perso i contatti con tutti visto che ho proseguito con Genias a partire dall’89 e poi nel ’92 ho deciso di abbandonare quello che per me era un secondo lavoro, perché studiavo ed era il mio modo per pagarmi gli studi. Anche se, a distanza di trent’anni i miei fratelli, che hanno un’azienda di sviluppo multimediale nel campo video e computer grafica, hanno resuscitato un paio di questi vecchi giochi e ne hanno fatto una versione moderna, in 3D, per Iphone. L’ha fatto mio fratello un po’ a tempo perso e so che ne ha già distribuite più di 500.000 copie anche se a livello di incasso non ha visto molto perché sono spesso versioni *free*. Però è un bel risultato, vuol dire che è piaciuto nonostante sia un gioco vintage.

Come si è svolta la lavorazione del vostro primo gioco, *Italy ’90 Soccer*?

È nato per gioco. A differenza del lavoro che si fa oggi, sia per i videogiochi sia per gli applicativi, si parte da una serie di strumenti, come il motore grafico, già inclusi nel sistema operativo. Oggigiorno il grosso del lavoro dello sviluppatore si fa sulla grafica e sull’intelligenza di gioco, ma l’animazione e la visualizzazione 3D viene svolta dal sistema operativo, quindi si parte da un livello già molto alto di estrazione rispetto al dispositivo. All’epoca la difficoltà più grande era la mancanza di questi strumenti: bisognava partire da

zero, dal bit. Bisognava conoscere profondamente il sistema della macchina e come funzionava l'hardware. Quindi svilupparsi tutte le funzioni da accendere il singolo pixel ad animare degli oggetti. Poi si passava a sviluppare la grafica e l'intelligenza. Il tutto su una macchina con 6 Megaherzt di clock (non i Giga di adesso) e con poca memoria, perciò bisognava ottimizzare il tutto per renderlo veloce – limitatamente alle risorse computazionali della macchina – e che stesse in una memoria di 500k, anzi addirittura meno, perché la Ram era di 256k. Questo significava dover scrivere il codice in maniera veramente efficiente, limare su tutto e addirittura scrivere alcune parti in linguaggio macchina, quindi non linguaggio di alto livello, ma numerico. Oggi è chiaro che, con l'hardware che si ha a disposizione, queste difficoltà si sentano meno.

Un'altra difficoltà, sempre facendo un paragone con oggi è il fattk che oggi, se uno non sa una cosa va su Google, se non capisce come funziona una parte della macchina ci sarà un forum su Google dove qualcuno spiega come risolvere il problema, si trova la risposta in pochi minuti. All'epoca non c'era niente, bisognava ordinare il manuale di istruzioni della macchina dagli Stati Uniti, che tardava due mesi ad arrivare, poi studiarselo tutto dall'inizio alla fine e se c'era un problema bisognava risolverlo da soli.

Programmavate su Amiga, giusto?

Sì.

Il gioco era in 3D o bidimensionale?

Era un finto 3D. Il motore era 3D, quindi calcolava per il 3D ma il risultato finale era in 2D. Il programma simulava il movimento della palla pensando in 3D.

Uno dei problemi dei giochi di calcio dell'epoca era quello di mostrare tutti i 22 giocatori assieme sullo schermo. Come avete risolto?

C'è tutto un lavoro di ottimizzazione, come dicevo prima, far fare alla macchina meno lavoro possibile e, se necessario, barare un po'. I giocatori erano ventidue quando le squadre scendevano in campo e si vedeva che la macchina rallentava, ma quando si giocava la partita non si vedevano tutti perché la visuale scorreva, dunque già i due portieri non erano mai assieme nella stessa schermata. Era tutto un lavoro di ottimizzazione: nel gioco c'erano anche le ombre dei giocatori, l'importante era individuare i colli di bottiglia del codice, i punto di rallentamento dell'esecuzione, e capire come risolverli. Se proprio non si riusciva bisognava ricorrere all'assembler, il linguaggio macchina. E infatti una buona parte del gioco era scritta

in linguaggio macchina, per usare il quale bisogna conoscere vita morte e miracoli della macchina. Io non gioco mai ai videogiochi, sono completamente negato; a me affascinava di più la creazione, usare l'intelligenza del computer, ma non giocavo quasi mai ai videogiochi, quindi l'esperto era mio fratello Francesco che mi diceva quello che il programma avrebbe dovuto fare. I nostri giochi non erano pensati per l'utente di basso livello, quello a cui interessa solo muovere il joystick, qulacosa si muove sullo schermo e lui si diverte. Lui aveva in mente un giocatore che, tramite mosse ben congegnate riesca a far fare cose complesse al gioco: si poteva fare la rovesciata, ma bisognava trovare la giusta combinazione. Non bastava schiacciare un tasto perché il computer si inventasse le mosse. Quello era il punto di forza e forse anche il punto debole di quei giochi, perché attirava chi volesse padroneggiare la macchina e allontanava chi voleva qualcosa di più semplice.

Per quali motivi Arioti e Carlà si divisero? Come mai lei decise di trasferirsi a Genias?

Non ricordo per quale motivo si siano divisi, forse non l'ho mai saputo. Decisi di passare a Genias dopo una discussione con Carlà durante una fiera a Milano, forse lo SMAU. Era uno stand che ebbe un certo successo, c'erano un sacco di ragazzi, perché davamo la possibilità di sfidare i programmatori sui loro giochi. Naturalmente giocava mio fratello perché io son negato (*ride*). In questa occasione presentammo la demo di un gioco sul beach volley, *Over the Net*, che stavamo sviluppando ed era già al 90%. La rottura avvenne sulle trattative per questo gioco: noi avevamo delle aspettative ma Carlà non era dello stesso parere. Arioti, invece, ci fece un'offerta migliore, così scegliemmo Genias.

Genias aveva un modo di lavorare diverso: Simulmondo aveva molti input da parte di Carlà, che era un visionario, spesso molto più avanti di quello che la tecnologia poteva produrre in quel momento; mentre Genias diceva: "pensiamo che il gioco sull'automobilismo possa essere un gioco vincente: fate il gioco." Poi noi lo progettavamo da zero; dopo sei mesi il gioco era finito, completamente progettato da noi, poi arrivavamo alla Genias, portavamo loro il gioco e dicevamo: "trattiamo." Simulmondo era diverso perché Carla dava le idee per il gioco e le direttive di produzione (ad esempio, fare un gioco in 3D con un certo punto di vista, ecc.). Con noi però non ha lavorato così, perché nella nostra unica collaborazione con Simulmondo il gioco era già pronto quando l'abbiamo presentato. Sicuramente lui era abbastanza avanti per l'epoca.

Un altro dei motivi per cui decidemmo di andare a Genias era il fatto che avesse alle spalle una rete di distribuzione, che Simulmondo ancora non aveva.A livello economico era una scommessa far uscire un gioco: bisognava investire nello sviluppatore, nelle confezioni,

nella pubblicità, con il rischio di vendere poche copie, non tanto perché il videogioco non era piaciuto ma perché veniva piratato. In *Italy '90* mettemmo una chiavetta come misura antipirateria: veniva venduta con il gioco e bisognava inserirla nel computer per far funzionare il programma. Però i pirati riuscirono a copiarlo lo stesso.

In ogni caso non ho mai avuto contatto diretto con la produzione perché abbiamo lavorato sempre da esterni, limitandoci a portare il prodotto finito.

Quinidi anche *Over the Net* era un progetto nato da una vostra idea?

No. L'idea era di Simulmondo, quando Carlà e Arioti lavoravano ancora assieme. Decisero che, dopo il calcio, poteva funzionare il beach volley. Poi, quando il gioco era quasi finito, non fummo d'accordo sull'aspetto economico. Ricevemmo qualche input iniziale ma poi sviluppammo interamente il progetto, anche perché era jn po' il nostro marchio di fabbrica occuparci dell'intero gioco.

Quanto tempo impiegavate a sviluppare un gioco dall'inizio alla fine?

Dipende da quanto si riusciva a riciclare dal gioco precedente. Passare dal calcio al beach volley non è molto diverso, hanno meccaniche differenti ma sostanzialmente sono sempre omini da muovere. Per il gioco successivo sulla Formula 1 [*WarmUp*, di Genias] abbiamo usato tecniche abbastanza innovative per muovere le macchine e la pista. Dunque il gioco più veloce in assoluto fu quello sul beach volley. Poi abbiamo fatto un altro calcio e qui ci ha aiutati l'esperienza precedente. Parliamo, in media, di sei-otto mesi di lavoro, a volte anche dieci. Lavoravamo nel tempo libero, perché studiavamo. Io mi occupavo di programmazione e i miei fratelli di grafica statica e dinamica.

Avevamo anche provato a sviluppare su Commodore [64], un gioco sulle olimpiadi nell'antica Grecia, con la ricostruzione di Atene e dei vari giochi. Ma il progetto non fu mai completato.

Perché vi ocvupavate solo di giochi sportivi?

Ci piacevano i giochi sportivi (*ride*). Colpa di mio fratello: è a lui che piaceva giocare!

Quali sono, a suo parere, le principali differenze tra il mercato di allora e quello di oggi?

Dato che all'epoca c'erano solo aziende medio-piccole noi riuscivamo a competere con Electronic Arts o altre aziende che oggi sono colossi, lavorando dal garage di casa. Oggi a

meno che non si facciano giochi molto semplici, se si vuole fare un gioco di calcio come FIFA serve un team di almeno 50 persone e budget milionari. Perché si punta molto sulla ricchezza della grafica e non si può farlo in tre. L'unico modo per poter lavorare in piccolo oggi è avere un'idea giusta, come successo per *Angry Birds*.

Poi le piattaforme di digital delivery eliminano il distributore che trent'anni fa era fondamentale. Oggi il prodotto può essere commercializzato con un tasto e costa poco, perché può saltare diversi passaggi nella catena produttiva. Prima il costo lievitava per le spese per produrre la scatola, distribuire il prodotto e venderlo nei negozi. Ora il guadagno si fa sui grandi numeri: se vendo 10.000 copie ad 1€ guadagno 10.000€. Ed è facile arrivarci perché si può vendere facilmente a tutto il mondo. All'epoca 10.000 copie era il massimo che si poteva vendere, senza dimenticare il fatto che, vendendo 10.000 copie originali, comunque ne circolavano 100.000 pirata.

Intervista a Federico Croci, segretario di Simulmondo e fondatore di Spazio Tilt: Il museo del flipper di Bologna. Effettuata in data 21/09/2015

Simulmondo è stata la prima *software house* italiana, ma non la prima azienda in Italia ad occuparsi di videogiochi...

Come giochi da bar, giochi a moneta c'erano Zaccaria e altre ditte, ma era tutto un altro settore. Quasi tutte queste ditte erano a Bologna, per qualche misterioso motivo.

Per quanto riguarda i giochi da computer, la prima a produrli fu Simulmondo, almeno in grande scala. C'erano alcuni programmatori che avevano messo in commercio alcuni giochi, ma non c'erano aziende vere e proprie. Noi siamo stati sicuramente i primi a farli interamente in Italiano e con il manuale in italiano, che è stato il grande successo del momento. Fino ad allora c'erano solo giochi stranieri, e non erano distribuiti ufficialmente: a Bologna c'era Nannucci, il negozio di dischi di via Oberdan, che ha chiuso qualche anno fa, che aveva una sezione per i giochi da computer: floppy vergini (che costavano 40.000 lire in confezione da dieci, un sacco di soldi!) e software originali più che altro dall'Inghilterra. Quindi chi capiva l'inglese aveva a disposizione avventure testuali come *Hobbit*, di cui ti davano anche il libro in omaggio. Quelle le trovavi solo da loro. Ma il problema era la lingua, anche se penso che ancora adesso in pochi si metterebbero a giocare un'avventura interamente in inglese, sarebbe una cosa molto da nerd (*ride*). All'epoca, fare giochi con il manuale in italiano fu la grande novità, secondo me: parliamo di un pubblico di ragazzini che avevano otto-nove anni, non era pensabile che potessero giocare o leggere il manuale in un'altra lingua. Quindi, offrire in italiano giochi come il calcio, con il manuale in italiano, era un gran punto di forza per Simulmondo. Poi c'era il problema della pirateria e nei giochi pirata i manuali non c'erano proprio, perciò molti raccoglievano giochi per collezione senza mai giocarci: anche perché molte copie pirata erano difettose, non funzionavano o non si potevano completare.

Le ditte che facevano giochi da bar erano un altro mondo. Tuttavia uno dei primi lavori con Simulmondo fu una collaborazione con Zaccaria, che al tempo aveva cambiato nome e si chiamava Mr. Game: avevano fatto due o tre flipper con un monitor che conteneva un videogioco fatto da un nostro collaboratore, poi non so dire se fosse un dipendente, un collaboratore o se abbia lavorato con noi solo per quel progetto. Un esemplare di questi flipper è conservato presso lo spazio Tilt di via Stalingrado a Bologna.

Come funzionava questo gioco?

In certe fasi del gioco del flipper, quando la palla finiva in una buca, il gioco si fermava e cominciava il videogame sul tabellone, nel quale bisognava giocare, ad esempio a motocross, usando i bottoni del flipper, per spostarti a destra o a sinistra. Questo aveva due bottoni laterali e altri due pulsanti in due specie di manopole, perciò permetteva di fare molte cose: si poteva far saltare la moto oppure bisognava schiacciarli velocemente nelle gare di automobilismo per far andare in testa la propria auto. Erano giochi molto semplici, ma all'epoca il programmatore faceva tutto lui, programmava, scriveva la musica e si inventava anche la storia del gioco. Non so in che linguaggio scrivesse. So che era un programmatore Amiga, ma non so se avessero trovato il modo di convertirlo da quel computer. Credo di sì dato che il gioco era in stereo e quella era una caratteristica di Amiga. Comunque era un gioco carino. Non ricordo come si chiamasse il programmatore, ma ricordo che era di Bologna. Comunque c'è scritto il suo nome sul flipper.

Come entrò in contatto con Carlà?

Conobbi Carlà attraverso questi gruppi di appassionati di Commodore 64, che all'epoca si riunivano in club o circoli. Uno di questi aveva affittato uno spazio aperto solo agli iscritti: una volta a settimana arrivavano 50 floppy dalla Germania con giochi e software nuovi e ci si trovava lì a copiare quello che poteva interessare. Si pagava un abbonamento mensile e si potevano copiare sul posto tramite Commodore 64 modificati che svolgevano l'operazione in un passaggio solo, macchine che nessuno si poteva permettere di avere in casa. Lì si potevano conoscere vari appassionati, tramite i quali si poteva arrivare alle copie migliori e sicuramente funzionanti: infatti, se ci si accontentava di giochi "semplici" come quelli sportivi, se ne potevano trovare facilmente copie funzionanti; ma se si cercavano giochi più complessi, come gli *adventure* che erano decisamente più lunghi, si poteva incappare in errori di copiatura o malfunzionamenti di cui non si era accorto chi aveva fatto la copia pirata. Ad esempio, ad un certo punto il gioco poteva chiedere di inserire il secondo disco; a quel punto si scopriva che il pirata di era dimenticato di copiarlo e perciò non si poteva proseguire nel gioco.

Attraverso uno di questi giri di amicizie conobbi Carlà, che abitava in via Col di Lana e si stava laureando. All'epoca scriveva su un sacco di quotidiani come *Rockstar* e *MC Microcomputer* e cercava qualcuno che avesse finito alcune avventure per poterne pubblicare la soluzione e per disegnare la mappa dell'avventura [la mappa serviva ad illustrare i vari

ambienti di cui l'*adventure* era composto, in modo da evidenziarne i collegamenti] e gli presentarono me. Poi venne l'idea di fare un'azienda per produrre giochi in italiano; anche perché, essendo redattore di una rivista importante come *MC*, che si occupava di computer dal punto di vista della programmazione, Carlà riceveva molte lettere di persone che avevano scritto videogiochi e chiedevano consigli su come fare per poterli pubblicare. All'epoca non c'era nessuno che poteva garantire la pubblicazione o fosse interessato a garantirla, non c'era mercato. Perciò Carlà pensò di fondare un'azienda per rispondere a queste richieste, vista anche la qualità di alcuni dei lavori che riceveva.

Rimaneva il problema della conversione: poteva arrivare un gioco molto bello come idea e come realizzazione, ma che era stato fatto per MS DOS. Allora c'era bisogno di farne una versione per C64 che all'epoca era il sistema più diffuso: il problema era trovare un programmatore che lo rifacesse daccapo basandosi sull'idea di base del gioco originale, perché non era possibile convertire direttamente l'originale in una versione compatibile con un'altra piattaforma. Allora cominciarono ad arrivare in Simulmondo tutta un'altra serie di personaggi, come Ivan Venturi, che all'epoca era un ragazzino, ma si interessava di programmazione e fece i due primi giochi Simulmondo: *Bowls* e *Simulgolf*.

All'epoca il mercato grosso era quello per C64. Ho qui un documento dell'epoca dove sono scritti i prezzi da far fare al distributore per ogni versione. I prezzi erano fissi, come avveniva per i dischi, non venivano fissati in base al gioco ma in base alla piattaforma su cui giravano: così un gioco Amiga costava 39.000 lire, C64 su cassetta 22.500 e 25.000 su disco, in realtà costava molto meno la produzione del disco, ma i prezzi erano fissi, decisi dal mercato, quindi quello doveva essere; per IBM bisognava fare lo stesso prezzo dell'Amiga, anche se la qualità non era minimamente paragonabile a quella dei giochi Amiga. Se avessimo fatto un discorso di qualità i giochi per PC avremmo dovuto venderli a 9.000 lire. Facendo un paragone con oggi, i prezzi di allora sono paragonabili con quello di un gioco di oggi per Playstation o Xbox.

Per IBM si facevano circa 250 copie. C64 cassetta ne facevamo minimo 15.000 e i giochi di maggior successo venivano poi ristampati. Le cassette avevano tirature elevate perché venivano fatte da una ditta esterna, perciò ne ordinavamo 10.000-15.000. Mentre per IBM, Atari ST e i primi per Amiga le replicavamo in ufficio, dato che erano 250 copie. Ci si impiegava qualche pomeriggio e si distruggevano i drive.

È vero che la prima edizione di *F1 Manager* non poté essere messa sul mercato per un problema sorto in fase di duplicazione?

Non ricordo, francamente. Anche se può essere capitato. Ricordo che, per *Italy ’90 Soccer* avevamo preparato una protezione hardware da inserire nel computer. Consisteva in due resistenze inserite in un involucro di resina, così che non poteva essere aperta senza rompere tutto. Senza protezione il software non partiva. Tuttavia, ricevemmo lamentele perché una volta su cento capitava che questa protezione bruciasse i computer dei clienti. Non abbiamo mai capito da cosa dipendesse, forse dal fatto che gli Amiga non erano tutti uguali, ma ne esistevano diverse versioni, 500 e 1000.

In ogni caso su cassetta poteva capitare che ci fossero problemi nella duplicazione: per essere spedito all’azienda che si occupava della duplicazione, il programma veniva registrato su cassetta con un registratore C64 che era tutto tranne che affidabile: poteva capitare di avere il registratore disallineato, così il gioco funzionava solo su quello, ma non su tutti gli altri. Possibile che successe un problema del genere perché ricordo che Ivan [Venturi] decise di comprare dei nuovi registratori per fare i master. È più probabile che Ivan conosca questi aneddoti, io mi occupavo dei contatti con la stampa e di spedire il materiale ai duplicatori. Comunque l’inscatolamento era fatto a mano, quindi bastava fermare tutto e sostituire le cassette nelle scatole, se ci si accorgeva in tempo.

Ricordo un problema grave con uno dei giochi da edicola che impediva di proseguire, ma lì le tirature erano immense e il tempo per preparare i giochi molto poco. Così non c’era molto tempo per controllare che tutto andasse bene. Bisognava assicurare il rifornimento a tutti i punti vendita, quindi 2-3 copie ad edicola, e dopo sei mesi ci veniva recapitato l’invenduto, come capita per le riviste cartacee. Quindi al momento risultavano 300.000 copie vendute, poi cominciavano ad arrivare i resi. Pensavamo di poterli riciclare, ma ritornavano in condizioni pietose, perché erano stati mesi sotto il sole oppure erano stati aperti dall’edicolante per essere copiati. Così ci voleva un capannone intero per smontare i pacchi che ritornavano e recuperarne il materiale.

Ricorda la presentazione di *F1 Manager* al GP di Monza?

Non ricordo, ma di questi eventi si occupava Carlà e, a volte, ci andava Ivan. Ricordo, però, che avevamo un accordo con Cabrini per pubblicizzare i giochi di calcio.

Da dove arrivavano i fondi per l’attività dell’azienda?

I fondi erano assicurati dai soci, Carlà e Riccardo Arioti che aveva un’azienda che si occupava di duplicazione, soprattutto VHS e nastri magnetici.

Le aziende di cui vi servivate per duplicazione e distribuzione erano di Bologna oppure di altre città?

Erano di Bologna. Per l'impacchettamento si servivano di ditte esterne che fornivano personale non specializzato, come quelle che oggi forniscono i facchini. La duplicazione, invece, veniva fatta da aziende specializzate. Tuttavia non ce n'erano molte specializzate nella duplicazione di floppy disk, come Pozzoli, che era tra le tre o quattro aziende in tutta Italia che se ne occupavano. Il nostro duplicatore ufficiale era un'azienda di Ascoli Piceno aperta da un americano di nome McLory con i fondi per lo sviluppo del sud. Alla fine fece un crack pazzesco e McLory tornò di corsa in America. Spero non fosse per colpa nostra (*ride*)... Queste aziende, però, non facevano etichettatura, che doveva essere svolta a mano da noi: per questo nei giochi da edicola le etichette erano sfuse, non avevamo il tempo di attaccarle.

Questi giochi erano accompagnati da un libricino che ricordava l'albo a fumetti, che riportava i codici antipirateria e il manuale. Il primo di questi uscì con il primo numero di *Dylan Dog*, quando convincemmo (non so come ci riuscimmo!) la Bonelli a farci fare un albo ispirato al numero 5 di *Dylan Dog*, *Gli uccisori*. E così ci fecero *Il ritorno degli Uccisori*, da allegare al gioco. Avevano lo stesso formato dell'albo originale, stessa impaginazione: Carlà scrisse un'introduzione al posto delle "Lettere alla Redazione". All'epoca ci fu un problema perché gli albi erano più grandi delle scatole e il cellophane che le ricopriva finiva per tirarne gli angoli, così l'albetto veniva tutto piegato. Però all'epoca non importava, visto che non c'era ancora il collezionismo di questi prodotti, considerando che Dylan Dog era una serie nata da poco e non si pensava sarebbe diventata una serie "storica" come è ora.

Facciamo un passo indietro. Quando nacque ufficialmente Simulmondo?

Nacque grazie all'idea di Carlà. All'inizio non avevamo uffici, se si guarda sulla prima versione della carta intestata di Simulmondo, l'indirizzo è ancora via Col di Lana, la residenza di Carlà. Penso nacque nell'87-'88. Poi la società si trasferì in viale Berti Pichat: c'era l'ufficio di Carlà, quello di Venturi e io con una scrivania all'ingresso, un telefono ed un Commodore 64 Executive.

A volte in sede chiamavamo alcuni giornalisti per il lancio dei giochi. Ma le riviste di videogiochi dell'epoca traducevano gli articoli delle loro versioni inglesi, come *Zzap!*; quelle che se lo potevano permettere mandavano un giornalista. Io mi occupavo di spedire loro immagini e recensioni: molte riviste il gioco non lo vedevano neanche, per avere una buona recensione contava il fatto di essere inserzionista, se compravi loro delle pagine pubblicitarie

ottenevi buone recensioni. Ci aiutava anche il fatto di essere italiani, cosa che era vista di buon occhio dalle riviste nostrane.

Com'era, invece, il rapporto con la stampa specializzata?

I rapporti erano tenuti da Carlà. I giornalisti delle grandi testate che venivano in azienda, come nel caso de *L'Espresso*, venivano per intervistare il presidente e poi facevano foto ai collaboratori presenti. Ci veniva detto che sarebbero arrivati i giornalisti perché ci facessimo trovare un po' vestiti bene. Perché all'epoca c'era un'atmosfera (*ride*)... Ovviamente non essendo un posto aperto al pubblico, c'era gente che girava praticamente in pantofole, come Ivan, che praticamente viveva lì.

Cosa pensava l'opinione pubblica dei videogiochi?

Ci si concentrava maggiormente sui giochi da bar, che erano i più diffusi. Ma l'opinione pubblica non era particolarmente interessata ai videogiochi. Non era diffusa l'idea che si potesse vivere di quello, come azienda o come programmatore.

Lei ha partecipato alla scrittura di *Rimini, mare azzurro*, gioco che, però, non fu mai completato...

Sì, ma doveva essere ambientato nel ventennio e davvero non ricordo cosa c'entrassi io con un gioco del genere... È probabile che io abbia collaborato perché Carlà mi conosceva come grande giocatore di avventure, perciò il mio contributo si limitava a curare l'architettura del gioco, vista la mia esperienza con il genere. Ma sui contenuti non avrei potuto dire granché visto che era ambientata negli anni '20 o '30. Visto che doveva uscire per Amiga credo avrebbe dovuto essere un'avventura grafica alla *ZaK McKraken* [*Zak McKraken and the Alien Mindbenders* del 1988], che all'epoca andava per la maggiore. Prevedeva un po' di testo, cioè una serie di comandi tra cui scegliere il che rendeva questo tipo di *adventure* molto più semplici di *Hobbit* o delle avventure di Infocom, che avevano dizionari interni molto sofisticati.

Cosa portò alla divisione tra Arioti e Carlà?

Non lo ricordo, anzi non so se l'ho mai saputo. Saranno stati problemi economici, immagino. Arioti aveva già un'azienda e avrà investito qualcosa in questa nuova azienda per poi tornare a quella vecchia. Niente di misterioso, presumo.

Dopo di ciò Arioti fonda Genias...

Fondò Genias con un ragazzo che lavorava con lui [credo si riferisca a Stefan Roda, numero due di Genias]. Arioti mise sotto contratto i programmatori che non avevano ancora un contratto con Simulmondo, ma non ricordo grandi successi, qualche gestionale e così via...

Invece, a noi è andata grassa con *Dylan Dog*, dato che si rivolgeva a quel pubblico che giocava ai videogiochi. Già *Tex*, che pure ebbe un certo successo, si rivolgeva ad un pubblico che non voleva avere niente a che fare con il computer e così anche *Diabolik*.

C'è una curiosità, alla Mr. Game c'era un grafico americano che si chiamava Tony Ramunni: aveva iniziato lavorando per la Bally e venne chiamato in Italia da Alfredo Cazzola, fondatore del Motorshow e dirigente della Virtus [squadra di basket di Bologna], che aveva rilevato Zaccaria e le aveva cambiato nome in Mr. Game. Cazzola propose a Ramunni di occuparsi di Mr. Game, ma l'azienda fallì dopo tre anni. Fece anche la grafica del Motorshow e quella del piano dei flipper sviluppati da Mr. Game e Simulmondo. Quando Mr. Game fallì, mi vidi arrivare Ramunni a Simulmondo con un raccoglitore di disegni per proporsi come grafico pubblicitario. Noi all'epoca già usavamo il computer, con cui montavamo le immagini per fare le pubblicità dei giochi. Perciò Ramunni fu assunto da Genias e lavorò a tutte le loro pubblicità, oltre a fare la grafica per le scatole e per alcuni giochi come *Tilt*.

Genias e Idea erano nate anni dopo, mentre noi già avevamo accordi importanti per la distribuzione, ad esempio con la CTO di Zola Predosa.

Come avveniva la distribuzione in Italia e all'estero?

Inizialmente spedivamo noi direttamente i giochi ai commercianti, poi prendemmo accordi con CTO, che distribuiva i giochi della Lucas. CTO traduceva i manuali e aveva anche preparato uno studio di registrazione per doppiare questi giochi, che erano pieni di dialoghi. Poiché c'erano moltissimi personaggi – e magari alcuni dicevano poche battute – prendevano il primo che passava e gli facevano registrare le battute: in un gioco ci siamo anche io e Ivan, che eravamo lì per caso.

Per l'estero faceva tutto CTO, perché era troppo complicato e costoso dato che ogni paese aveva una tariffa di spedizione diversa cui si aggiungevano i costi della dogana. Però se da noi i giochi avevano presa perché erano in italiano, all'estero c'era molta più concorrenza, specialmente sui giochi di calcio. Con la CTO facemmo il salto di qualità che ci permise di aumentare la vendita e la produzione.

Come era organizzata la produzione di un gioco?

All’inizio non era organizzata, nel senso che veniva cambiata di volta in volta. Quando si passò ai giochi da edicola si dovette ricorrere ad un’organizzazione sicura, perché altrimenti non se ne usciva... e anche così non ne uscimmo. Bisogna anche considerare che dovevamo fare tutto via posta, specialmente con i collaboratori esterni sparsi un po’ in tutta Italia: i programmatori inviavano a Bologna il disco, che impiegava una decina di giorni ad arrivare; se lo si mandava indietro per fargli fare alcune correzioni ci volevano altri dieci giorni, e così via.

Quando ci arrivava un progetto valido veniva messo a punto in vista della commercializzazione, limandone i difetti e aggiungendo, ad esempio, la schermata iniziale. Se era stato sviluppato per una piattaforma diversa dal C64 (la più diffusa e, quindi, il nostro principale obiettivo di mercato) bisognava assegnare un programmatore perché facesse una versione per C64. Poi il gioco veniva inviato dal duplicatore o duplicato in sede se la tiratura era piccola.

Quando si metteva in lavorazione un nuovo gioco si faceva pubblicità sulle riviste annunciandone titolo e prezzo (che già si sapeva, essendo standard) e con i tempi delle riviste bisognava farlo cinque mesi prima, indicando la data di uscita presunta. Poi si progettava la scatola: all’inizio se ne occupava un disegnatore, poi ricorremmo ad immagini generate al computer. I manuali li impostavo io in base alle istruzioni che mi davano i programmatori. Ad un certo punto nel manuale inserimmo le protezioni, che erano liste di numeri, per funzionare il programma chiedeva di inserire il numero presente in una tale riga. Il problema sorgeva quando c’erano da fare correzioni al manuale, perché, così facendo, si modificava l’impaginazione e quindi anche l’ordine dei numeri del codice, mentre il programma rimaneva uguale. Quando accadeva inserivamo un foglietto con le correzioni. Più tardi usammo i colori invece dei numeri: bisognava indicare il colore presente in una determinata casella di una griglia. Ma queste protezioni non sono mai servite a molto, perché gli hacker riuscivano a copiare lo stesso. L’unico problema era che coloro che giocavano ad una copia pirata poi spargevano la voce che il gioco non funzionasse, quando invece era la loro copia pirata a non funzionare, e tra questi molti erano giornalisti: mi è capitato più di una volta di vedere sulle riviste immagini di schermate che non erano dell’originale.

Ogni fase aveva diversi tempi: per duplicare un floppy ci voleva una settimana, mentre per la cassetta ce ne volevano tre. Floppy, manuale e scatole giungevano separatamente alla ditta che si occupava dell’inscatolamento, la quale, poi, preparava le confezioni e le spediva ai negozi o al distributore. Perciò non era detto che tutte le versioni del gioco fossero pronte nello stesso momento.

Quando avvenne il passaggio dai giochi sportivi a quelli da edicola?

Avvenne quando Carlà entrò in contatto con Bonelli per il gioco di *Dylan Dog*, poi, vedendo il successo del gioco, decise di proseguire su questa strada. Fino a quel momento i giochi li inventavamo noi, c'era l'idea di fare giochi originali come *Bocce*: all'estero avevano fatto giochi sui più strani sport nazionali; noi decidemmo di fare un gioco sulle bocce perché si giocano solo in Italia (anche se non è vero, data la loro popolarità in Francia). Poi si passò al minigolf e poi, inevitabilmente, a tutti gli altri sport. Dopo averli simulati tutti, Carlà, che era un appassionato di *Dylan Dog*, riuscì ad ottenere un accordo con Bonelli e cominciammo a fare giochi sui fumetti. C'erano anche giochi su personaggi inventati da Carlà come Simulman: ai tempi di Col di Lana mi ricordo l'idea per un personaggio, Francy Frigo, che era un soprannome dato a Carlà da una fidanzata e poi divenne Simulman.

In *Dylan Dog* i programmatori si divertirono ad inserire le immagini dei gruppi che ascoltavano nei quadri appesi alle pareti, un'idea che fu apprezzata dai disegnatori della Bonelli che, naturalmente, non potevano farlo nei fumetti. A noi la storia dei diritti importava poco, anzi, magari ci avessero fatto causa i Pink Floyd, avremmo ottenuto un sacco di pubblicità! E comunque una causa avrebbe avuto poco senso: avrebbe impiegato quattro anni per giudicare un prodotto che esauriva la sua vita commerciale in qualche mese. La stessa cosa che avveniva con i giochi da sala: si poteva far causa a chi copiava le schede, ma a che scopo? Dopo due settimane erano già vecchie e quello ne stava copiando altre.

Oltre a questi facemmo *Tex, Diabolik*, *Spider Man* e altri. *Spider Man* fu un progetto che nacque male: dopo aver ottenuto i diritti dalla Marvel (e non ho idea di come ci riuscimmo. Probabilmente eravamo i primi a chiederlo) cominciammo a lavorare al progetto. L'accordo aveva la durata di un anno, ma a metà anno non era ancora pronto niente, perché eravamo troppo impegnati con le altre serie. Allora si chiese alla Marvel se la durata dell'accordo si calcolasse dall'uscita del primo numero, ma ci risposero che l'anno di durata dell'accordo era cominciato con la firma del contratto. Così uscirono pochissimi numeri di *Spider Man*, perché i diritti sarebbero finiti a dicembre, anche se c'era già il progetto per i capitoli seguenti. Il progetto era più complicato di quelli Bonelli perché ogni uscita andava approvata in anticipo dalla Marvel.

Poi Carlà ebbe l'idea di *Little Computer People*, che doveva essere una rivista fatta da noi, poi avrebbe dovuto essere un gioco, e infine divenne una rivista su Cd. Non so quanta gente l'abbia comprata, perché all'epoca c'era una tale montagna di software, rispetto all'inizio degli anni '90, che *Little Computer People* e altre iniziative simili passarono

inosservate. Con l'uscita del Cd, facemmo ristampe dei vecchi titoli, della serie: non si butta via niente.

Avevamo addirittura una linea educativa, fatta da un ragazzo che aveva preparato un programma per insegnare la fisica. Ricordo che aveva un manuale di 400 pagine.

Passare ai giochi da edicola significò anche cominciare a sviluppare *adventure*...

Sì perché l'*adventure* permetteva di avere un programma standard per ogni gioco, il che era utile per ottimizzare i tempi, visto che in edicola usciva un gioco al mese. Ci serviva un sistema che fosse riciclabile e veloce: c'erano cose simili in sala giochi – anche se molto più brevi – platform che, ad un certo punto, mettevano il giocatore davanti ad una scelta multipla. Bastava cambiare un po' gli ambienti e le azioni richieste, ma il grosso del programma rimaneva uguale. La stessa cosa che fece LucasArts facendo uscire montagne di giochi, anche se le trame dei loro titoli erano molto più curate delle nostre.

L'enorme mole di lavoro richiesta dai giochi da edicola portò molti collaboratori a lasciare l'azienda. Quanto pesò questo fatto sul futuro dell'azienda?

Sicuramente fu un duro colpo per l'azienda, ma - per come la vedo io – il momento d'oro era giunto al termine e sarebbe stato difficile proseguire anche se fossimo rimasti tutti lì. In più cambiarono i sistemi e programmare divenne più facile, così che cominciò ad esserci più concorrenza.

All'epoca non potevamo permetterci i computer, che ci venivano inviati da Commodore in conto uso, grazie a Carlà e al suo ruolo da giornalista. Ricordo che Hitachi ci mandò una delle prime videoprinter, che permetteva di stampare direttamente le schermate del computer rendendo più semplice preparare le immagini per le pubblicità. Prima bisognava fotografarle con una macchina fotografica ed era piuttosto complicato dato che ci voleva la luce e l'esposizione giusta per evitare che si vedesse la banda muoversi sul monitor. Questi strumenti non erano alla portata di tutti: il C64 costava 350.000 lire, il drive ne costava 400.000, pensa ad averne dieci per poter lavorare in azienda! Ma a metà degli anni '90 cominciarono a diffondersi e ad essere alla portata di tutti. In più arrivarono aziende più grosse e con più mezzi.

In quegli stessi anni arrivò Playstation e gli *home computer* tramontarono...

Esatto. Tra l'altro, ricordo che CTO ci propose di iniziare a sviluppare giochi per Playstation, dato che avevano a disposizione il kit di sviluppo. Ma il kit costava un'enormità

(9 o 10 milioni di lire, come un'automobile!) e i giochi andavano approvati da Sony e commercializzati alle sue condizioni: una volta fatto il gioco non si era sicuri che venisse approvato. Software house straniere con più soldi potevano permettersi il kit e, dunque, passarono più velocemente a Playstation. In Italia ci vollero anni prima che qualcuno riuscisse a fare un gioco per Playstation.

Per dare un'idea di come cambiò la situazione, anche CTO fallì ed era il più grande distributore italiano, che aveva l'esclusiva sui giochi Lucas ed Epyx.

Quando decise di lasciare l'azienda?

Attorno al '93, quando un amico mi propose di andare con lui a Rimini a gestire una sala giochi. In quegli anni c'era il boom dei flipper e degli arcade come *Mortal Kombat* e *Killer Instinct*. Nel 1995 la legge cambiò e furono resi legali i giochi a premio: così le sale giochi cominciarono ad essere sostituite dai videopoker e dalle sale bingo; in più Playstation aveva una qualità superiore a quella dei giochi da sala, mentre in precedenza i giochi da casa non erano all'altezza degli arcade in fatto di audio e grafica. Per questo alcuni giochi da sala cominciarono ad avere al proprio interno delle console, come *Killer Instinct*, sviluppato da Midway in collaborazione con Nintendo [in realtà fu Rare a sviluppare il gioco, Midway svolse il ruolo di publisher]. Successe la stessa cosa che è avvenuta con il cinema: la gente ha smesso di andare in sala quando ha avuto a disposizione sistemi casalinghi in grado di restituire l'esperienza della sala cinematografica.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV.,“Italians Do It Better”, *K Magazine*, n. 14, febbraio 1990, p. 25.

ACCORDI RICKARDS, MARCO, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta ad oggi*, Roma, Carocci, 2014.

AESVI, *Il mercato dei videogiochi in Italia. 2014-2015*, Milano, AESVI, 2015.

Amiga Power, n.15, pp. 78-79.

AROSIO, ENRICO, *Ragazzi bit*, *L’Espresso*, anno 35 n.9, 05/03/1989.

Atari ST User, n. 65 luglio 1991, p.46.

BARCA, FLAVIA - SALVADOR, MAURO, “Il lento cammino dell’industria videoludica italiana”, *Economia della Cultura*, Anno XXII, n.2, 2012.

BITTANTI, MATTEO, *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Milano, Jackson Libri, 1999.

CARLÀ, FRANCESCO, “Playworld”, *MC Microcomputer*, dicembre 1985 – dicembre 1999.

CARLÀ, F., “Hitler è un cartone animato: viaggio nel mondo dei pirati elettronici”, *L’Espresso*, Anno 35, n. 13, 02 aprile 1989, pp. 164-170.

CARLÀ, F., *Space invaders*. *La vera storia dei videogames*, Roma, Castelvecchi, 1996 (II ed., riveduta ed aggiornata).

CARLÀ, F., Simulmondo. La rivoluzione simulata: dai videogiochi alla finanz*a democratica*, Milano, Apogeo, 2001.

CHATMAN, SEYMOUR, *Storia e Discorso*, Milano, Nuova Pratiche Editrice, 1998.

Commodore Format Magazine, n. 8, maggio 1991, p. 50.

Commodore Format Magazine, n. 22, luglio 1992, p. 32.

COZZI, EMILIO, “Simulare i migranti”, *Domenica: Il Sole 24 ore*, 13/09/2015, p.30.

DE PRATO, GIUDITTA, “Il segmento dei videogiochi in rete: un laboratorio di business”, *Economia della Cultura*, Anno XXII, n.2, 2012.

DONOVAN, TRISTAN, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

EGENFELDT NIELSEN, SIMON – HEIDE SMITH, JONAS – PAJARES TOSCA, SUSANA, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York - London, Routledge, 2008.

FERRELL, KEITH, “The Commodore Games That Live On And On”, *Compute's Gazette*, Dicembre 1987, pp. 18–22.

HERZ, J.C., *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano,

Feltrinelli, 1998.

JENKINS, HENRY, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

K magazine, anno IV n. 2, n. 36 febbraio 1992

KENT, STEVEN L., *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond. The Story beyond the Craze that Touched our Lives and Changed the World*, New York, Three Rivers Press, 2001.

KHOLER, CHRIS, *Power up. Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Terni, Multiplayer.it Edizioni, 2009.

MACCARI, FRANCO, *Lettera al Sindaco di Milano Giuliano Pisapia sul videogioco* Riot, Roma, COISP, 28/06/2015.

MANDELLI, ELISA - RE, VALENTINA (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terraferma, 2011.

MANDELLI, E., *La realtà in gioco: il documentario tra cinema, videogame e nuovi media*, in MANDELLI E., RE VALENTINA (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terraferma, 2011.

PC Player, n.01, gennaio 1998, p. 70.

PELLITTERI, MARCO - SALVADOR, MAURO, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

ROSSI, FABIO, "Genias, per un nuovo software italiano", *Commodore Gazette*, Anno V n. 3, Maggio/Giugno/Luglio 1990, pagg. 80-81.

ROSSI, FABIO - CARDILLO , PAOLO - CROSIGNANI, SIMONE, "Speciale: Come nascono i videogiochi", *Computer+Videogiochi*, n. 6, pp. 61-63/ n.7, pp. 63-64.

SIMON, JEAN PAUL, "Un ecosistema in rapida evoluzione. Analisi economica dei videogiochi", *Economia della Cultura*, Anno XXII, n.2, 2012.

TAYLOR , NICHOLAS - KAMPE, CHRIS – BELL, CHRISTINA ,"Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in *The Walking Dead*", *Game Studies*, volume 15, n. 1, July 2015.

ZECCA, FEDERICO, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Udine, Forum, 2013.

ZECCA, F., *Videogame Goes to the Movies. La traduzione cinematografica del videogioco*, in MANDELLI E., RE V. (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terraferma, 2011.

Zzap! 64, n.88, settembre 1992, p. 53.

SITOGRAFIA

AA.VV.,"*The Invisible Hand*: la sfida per un mondo equo!", www.adventuresplanet.it, 19/05/2011, http://www.adventuresplanet.it/scheda_recensione.php?game=invisiblehand#.VhAMAfntmko

APREDA, ALESSANDRO, *Bergomi Forever (O: non ci vuole un Grande Libero ma un Libero Grande), L'antro atomico del Dr. Manhattan*, 23/10/2008, http://docmanhattan.blogspot.it/2008/10/bergomi-forever-o-non-ci-vuole-un.html.

APREDA, A. , *Where in the world is Francesco Carlà? (Simulmondo, una storia), L'antro atomico del Dr. Manhattan*, 14/01/2010, http://docmanhattan.blogspot.it/2010/01/where-in-world-is-francesco-carla.html.

APREDA, A. , *Tutti i videogiochi di Spider-man (parte I: 1978-1996), L'antro atomico del Dr. Manhattan*, 15/10/2010, http://docmanhattan.blogspot.it/2010/10/tutti-i-videogiochi-di-spider-man-parte.html.

APREDA, A. , *I videogiochi di Dylan Dog, Tex, Diabolik e degli altri fumetti italiani: una storia vera, L'antro atomico del Dr. Manhattan*, 24/01/2013, http://docmanhattan.blogspot.it/2013/01/i-videogiochi-di-dylan-dog-tex-diabolik.html.

BELLI, ALBERTO, "Gli indie che (non) salveranno il mondo", www.eldastyle.it, 24/06/2015, http://www.eldastyle.it/2015/06/tale-of-tales-e-gli-sviluppatori-indie.html

CARLÀ, F., "Software made in England", *Quattro bit. Prolegomeni per una storia del videogioco*,http://quattrobit.blogspot.it/2013/10/software-made-in-england.html, originariamente apparso in *Computer Games* Supplemento a *Futura* n. 15 (Dicembre 1984-Gennaio 1985) pp. 8-11.

COZZI, E., "Perché gli sviluppatori indipendenti salveranno i videogiochi", www.wired.it, 05/02/2015, http://www.wired.it/gadget/videogiochi/2015/02/05/perche-gli-sviluppatori-indipendenti-salveranno-i-videogiochi/

COZZI, E., "Polizia contro Riot (e Wired): il videogioco è apologia di violenza", www.wired.it, 03/07/2015, http://www.wired.it/gadget/videogiochi/2015/07/03/caso-polizia-vs-riot-wired/

DELLAFRANA, DANILO, *I giochi di calcio prima di FIFA e PES – File #2: l'era 16 bit, GamesVillage*, 28/09/2011, http://www.gamesvillage.it/videogiochi/news/17568/i-giochi-di-calcio-prima-di-fifa-e-pes-file-2-lera-16-bit/.

FAHEY, ROB, *"*A Red Flag for Greenlight", www.gamesindustry.biz, 08/05/2015, http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-05-08-greenlight-red-flag

FIORILLO, GIANLUIGI, "Altri giochi Simulmondo" in GENTILI, GIOVANNI, *Fumetti e Videogiochi*,*uBCFumetti*,www.ubcfumetti.it,13/08/1999, http://www.ubcfumetti.com/mag/videogiochi.htm.

GENTILI, G., "Intervista a Francesco Carlà", in GENTILI, G., *Fumetti e videogiochi*, *uBC Fumetti*, 13/08/1999, http://www.ubcfumetti.com/mag/videogiochi.htm.

GENTILI, G., *"*Nathan Never e l'Amiga*"* in GENTILI, G., *Fumetti e Videogiochi*, www.ubcfumetti.it. *uBC Fumetti*, 13/08/1999, http://www.ubcfumetti.com/mag/videogiochi.htm.

GIORGI, GIACOMO, *Simulmondo: una storia italiana*, *Leganerd.com*, 28/11/2012 - 06/11/2012, https://leganerd.com/2012/11/28/simulmondo-una-storia-italiana-parte-1/, http://leganerd.com/2012/12/06/simulmondo-una-storia-italiana-parte-2/.

GIROLAMI, ANDREA, "Finalmente arriva RIOT, il videogame simulatore di rivolte", www.wired.it, 29/04/2015, http://www.wired.it/tv/finalmente-arriva-riot-simulatore-rivolte-progettato-in-italia/

GRECHI, ROBERT, *Intervista a Gianluca Gaiba: Composer Soundtrack di Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 01/09/2009, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-gianluca-boka-gaiba/.

GRECHI, R. , *Intervista ad Enrico Fabio Cortese, musicista di simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 09/12/2009, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-ad-enrico-fabio-cortese-musicista-di-simulmondo/.

GRECHI, R. , *Intervista a Cristian Bazzanini storyboarder di Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 19/12/2009, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-cristian-bazzanini-storyboarder-di-simulmondo/.

GRECHI, R. , *Intervista a Stefano Balzani "supertecnico" di Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 16/03/2010, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-stefano-balzani-supertecnico-di-simulmondo/.

GRECHI, R. , *Intervista a Natale Fietta storico programmatore di Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 20/03/2010, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-natale-fietta-storico-

programmatore-di-simulmondo/.
GRECHI, R. , *Intervista a Massimiliano Calamai grafico di Simulmondo e fondatore di Light Shock Software, www.retrogamingplanet.it*, 04/04/2010, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-massimiliano-calamai-grafico-di-simulmondo-e-fondatore-di-light-shock-software/.

GRECHI, R. , *Intervista a Andrea Bradamanti tester di Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 11/04/2010, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/1824/.

GRECHI, R. , *Intervista a Ciro Bertinelli grafico di Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 17/04/2010, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-ciro-bertinelli-grafico-di-simulmondo/.

GRECHI, R. , *Intervista a Francesco Carlà: una vita per il Simulmondo*, *www.retrogamingplanet.it*, 08/05/2012, http://www.retrogamingplanet.it/intervista/intervista-a-francesco-carla-una-vita-per-il-simulmondo/.

LETTERA, VINCENZO, "Nightmare Before Vita",www.multiplayer.it, 2014, http://multiplayer.it/recensioni/137576-murasaki-baby-nightmare-before-vita.html

MACKINSON, THOMAS, "Riot, parla l'autore del gioco contestato 'Non voglio fomentare rivolte'", www.ilfattoquotidiano.it, 02/07/2015, http://www.ilfattoquotidiano.it/2015/07/02/riot-parla-lautore-del-gioco-contestato-non-voglio-fomentare-rivolte/1835753/

PACHETTI, ANDREA, *Una conversazione con Francesco Carlà, Quattro bit. Prolegomeni per una storia del videogioco*, http://quattrobit.blogspot.it/2015/04/una-conversazione-con-francesco-carla.html

READY64.IT, *Reunion Simulmondo - Speciale!*, *www.ready64.it*, 29/03/2010, http://ready64.it/articoli/leggi/idart/85/reunion-simulmondo-speciale-.

REALDINI, STEFANO, "Memorie dell'ultimo dei simulmondiani" in I.VENTURI, *Vita di videogiochi: memorie dell'ultimo dei simulmondiani*, op. cit., 15/02/2010.

LA REPUBBLICA, *Tanto video, poco rock: arriva Obladì Obladà*, 03/04/1985, http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1985/04/03/tanto-video-poco-rock-arriva-obladi-oblada.html

ROSSI, MARINA, "L'industria dei videogiochi al femminile", *Girl Geek Life. Il magazine delle ragazze appassionate di tecnologia*, www.girlgeeklife.com, 24/02/2011, http://www.girlgeeklife.com/2011/02/lindustria-dei-giochi-al-femminile/

SALATIELLO, ROSARIO, "Artematica: Breve storia ed intervista a Riccardo Cangini", www.multiplayer.it, 04/05/2007, http://multiplayer.it/articoli/artematica-breve-storia-ed-intervista-a-riccardo-cangini.html

SMITH, LINDSEY, "Norway School Uses Zombies to Teach Ethics", *The Foreigner. Norwegian News in English*, www.theforeigner.no, 16/01/2014, http://theforeigner.no/pages/news/norway-school-uses-zombies-to-teach-ethics/

SWAIN, ERIC, "Considering the Direction of the Telltale Style Adventure Game", www.popmatters.com, 14 gennaio 2014, http://www.popmatters.com/post/178221-an-imagining-of-the-telltale-style-adventure-game/

VENTURI, IVAN, *Fare videogiochi: Appunti e memorie di Ivan Venturi*, www.koalagames.it, post da giugno 2008 a ottobre 2012, http://www.koalagames.it/koalaweb/pages/farevgblog/index.php/.

Sito ufficiale di Simulmondo:

www.simul.it

Pagina *Facebook* di Simulmondo, gestita da F. Carlà:

https://www.facebook.com/Simulmondo

Siti ufficiali di altre aziende videoludiche e associazioni di settore:

www.505games.com
www.aesvi.it
www.cidiverte.it
www.darkwavegames.com
www.forgereply.com
www.geniaware.com
www.ivproductions.it
www.milestone.it
www.molleindustria.org
www.ovosonico.com
www.svilupparty.it

www.ubisoft.com
www.vaevictis.it

Database online di videogiochi:

www.mobygames.com
http://www.lemonamiga.com/games/list.php?list_publisher=Simulmondo
http://hol.abime.net/hol_search.php?N_ref_developer=540

Video di gameplay disponibili su:

www.youtube.com

Altri siti consultati:

www.archive.org
www.amr.abime.net
www.atarimania.com
www.futurshow.it
www.mc-online.it
www.wikipedia.org

ALTRI MATERIALI

CARLÀ, F., Intervista da me effettuata il giorno 10/09//2015

CROCI, FEDERICO, Intervista da me effettuata il giorno 21/09/2015

DARDARI, DAVIDE, Intervista da me effettuata il giorno 15/09/2015

VENTURI, I., Intervista da me effettuata il giorno 26/05/2015 presso il Dipartimento di Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna.

VENTURI, I., *Narrativa nei videogiochi in prima e terza persona: l'*Inquisitore *e gli* Occhi dallo spazio profondo, intervento nell'ambito di *Media mutations 7*, 26/05/2015,

presso il Dipartimento di Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna, Salone Marescotti.

I VIDEOGIOCHI SIMULMONDO

Qui di seguito si può trovare l'elenco dei giochi prodotti o pubblicati da Simulmondo. Non compaiono i titoli di cui non sono riuscito a trovare adeguata documentazione come gli *advergame* o alcuni giochi per internet. Vengono riportati tra parentesi eventuali soggetti esterni a Simulmondo coinvolti nella vendita o nella produzione del gioco.

Bocce (1987)
Bowls (1988)
Simulgolf (1988)
Italy '90 Soccer (ItalVideo, 1988)
F1 Manager (1989)
The Basket Manager (1990)
500cc Motomanager (1991)
GP Tennis Manager (1991)
Big Game Fishing (1991)
Basket Playoff (1991)
Formula 1 3D (1991)
I Play: 3D Soccer (1991)
1000 Miglia: 1927 – 1933 Volume I (1991)
3D Scacchi Simulator (1991)
I Play: Football Champ (1991)
Italian Night 1999 (1991)
I Play: 3D Tennis (1992)
3D World Soccer (1992)
3D World Boxing (1992)
Exstasy (Sviluppato da Trecision, Pubblicato da Simulmondo, 1992)
Dylan Dog: Gli Uccisori (1992)

Dylan Dog: Attraverso lo Specchio (1992)

Dylan Dog (serie edicola 1992 - 1993):

- *Dylan Dog 01: La regina delle tenebre*
- *Dylan Dog 02: Ritorno al Crepuscolo*
- *Dylan Dog 03: Storia di Nessuno*
- *Dylan Dog 04: Ombre*
- *Dylan Dog 05: La Mummia*
- *Dylan Dog 06: Maelstrom*
- *Dylan Dog 07: Gente che scompare*
- *Dylan Dog 08: La clessidra di pietra*
- *Dylan Dog 09: Il male*
- *Dylan Dog 10: I vampiri*
- *Dylan Dog 11: Il marchio rosso*
- *Dylan Dog 12: Il lungo addio*
- *Dylan Dog 13: I killers venuti dal buio*
- *Dylan Dog 14: Il bosco degli assassini*
- *Dylan Dog 15: Inferni*
- *Dylan Dog 16: Fantasmi*
- *Dylan Dog 17: Il cimitero dimenticato*

Diabolik (serie edicola, 1992 - 1993):

- *Diabolik 01: Inafferrabile criminale*
- *Diabolik 02: La gemma di Salomone*
- *Diabolik 03: La fuga*
- *Diabolik 04: Trappola d'acciaio*
- *Diabolik 05: Ore pericolose*
- *Diabolik 06: La notte della paura*
- *Diabolik 07: Diamanti unici*
- *Diabolik 08: Un piano perfetto*
- *Diabolik 09: A caro prezzo*
- *Diabolik 10: All'ultimo sangue*
- *Diabolik 11: Inganno fatale*
- *Diabolik 12: Terrore a teatro*

Tex: Piombo caldo (1993)

Tex (serie edicola, 1993):

- *Tex 01: Mefisto*
- *Tex 02: Il drago rosso*
- *Tex 03: Spettri*
- *Tex 04: San Francisco*
- *Tex 05: Diabolico intrigo*
- *Tex 06: Lotta sul mare*
- *Tex 07: El morisco*
- *Tex 08: Dramma al circo*
- *Tex 09: Il fiore della morte*
- *Tex 10: Kento non perdona*
- *Tex 11: Duello all'alba*
- *Tex 12: La mano rossa*

Simulman (serie edicola, 1993 - 1994):

- *Simulman 01: Simulman*
- *Simulman 02: Nella morsa di SS-DOS*
- *Simulman 03: Nel regno di Doors*
- *Simulman 04: Il mondo simulato*
- *Simulman 05: I rapitori di Sogni*
- *Simulman 06: Luna Park*
- *Simulman 07: Il grande freddo*
- *Simulman 08: Il giardino virtuale*
- *Simulman 09: Il giocattolaio*
- *Simulman 10: Pentagram*
- *Simulman 11: Jailhouse Rock*

Spider-man (serie edicola, 1994):

- *Spider-man: Il ritorno di Hobgoblin*
- *Spider-man: ...e ora Carnage!*
- *Spider-man: Destino incrociato!*

Time Runners (Rizzoli/Fabbri Editori, serie edicola, 1993 - 1994):

- *Time Runners 01: La porta del tempo*

- *Time Runners 02: La pietra spaziale*
- *Time Runners 03: La grande fuga*
- *Time Runners 04: Il castello della paura*
- *Time Runners 05: Il cavaliere nero*
- *Time Runners 06: La foresta stregata*
- *Time Runners 07: Nella terra degli invasori*
- *Time Runners 08: La fortezza inespugnabile*
- *Time Runners 09:Il crono-demone*
- *Time Runners 10: La sentinella del tempo*
- *Time Runners 11: La città d'acciaio*
- *Time Runners 12: Nel mirino del cyborg*
- *Time Runners 13: Cyberkiller*
- *Time Runners 14: Toraxid – stella di guerra*
- *Time Runners 15: Alla velocità della luce*
- *Time Runners 16: L'imperatore della galassia*
- *Time Runners 17: Il labirinto vivente*
- *Time Runners 18: L'ombra che uccide*
- *Time Runners 19: Il principe degli incubi*
- *Time Runners 20: Le montagne della morte*
- *Time Runners 21: La maledizione del drago nero*
- *Time Runners 22: L'eterno dannato*
- *Time Runners 23: Il monarca del tempo*
- *Time Runners 24: Oltre tutte le dimensioni*
- *Time Runners 25: La Terra perduta*
- *Time Runners 26: Il guerriero del tempo*
- *Time Runners 27: Notte rossa*
- *Time Runners 28: Oltre la fine*
- *Time Runners 29: L'ultima rivelazione*
- *Time runners 30: Duello finale*

Giochi per la Tv (1994 – 1996):

- *Zacko*
- *Tobia*

- *CalcioMio*
- *BasketMio*
- *Street Bike*

Mosè: Il profeta della libertà (EDB, 1995)

We are Angels (ARI Data, 1997)

SoccerChamp (Software&Co., 1997/Bramante, 1998)